DVD 新作影象大搜集

GT赛车/不死骑士/真女神转生奇妙之旅/三国无双5 SP/伊苏7/符文工房3/蓝龙

vol. 124
定价:9.8元

掌机迷
POCKET GAMER



游戏研究

闪电十一人2 深度研究

系统详解/完整剧情流程/全分支任务心得

像素垃圾 塔防

系统解说/心得研究/隐藏要素全开放指导

攻略透解

蓝龙 异界的巨兽

角色介绍/完整流程攻略/支线任务解说

伊苏7 小说攻略

流程要点/全BOSS解析!

新闻热点

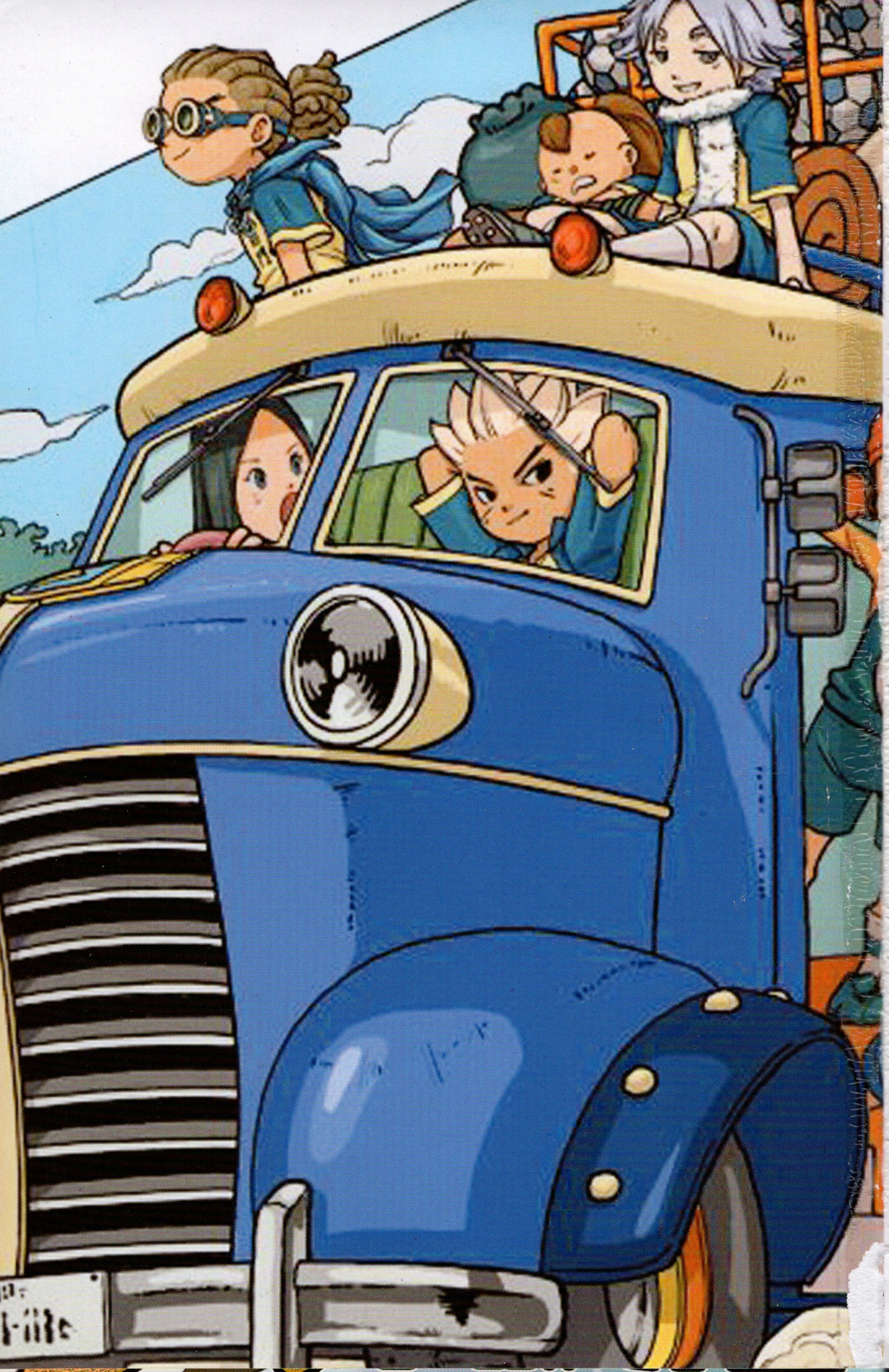
NDS新机型闪电发布!
DQ9发布者被捕入狱
PSP版怪物猎人新作发布!

攻略透解

真女神转生

超详细至尊攻略!深度心得,全流程剧情通解暨实用资料!

DQ9发布者锒铛入狱,Winny作者侥幸洗脱罪名,P2P软件再惹风波!





Contents

[目录]

掌机迷

总124期

封面 闪电十一人



POCKET GAMER

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活



本期收录游戏	
NDS	蓝龙 异界的巨兽
NDS	真女神转生 奇妙之旅
NDS	符文工房3
PSP	伊苏7
PSP	GT赛车（中文版）
PSP	真三国无双5 SP
PSP	大众狂欢
PSP	横行霸道 血战唐人街

剧情透解 不玩游戏也可以大饱眼福的攻略！

真女神转生 奇妙之旅 120
伊苏7 ....102页

新闻中心 了解业界动态游戏评论的最佳窗口!

新闻中心 004
PG视点 007
PG特工组 008

新作报道 介绍两大主机最新作品详细速报!

萌萌二次大战略2 010
L季节WP 011
寒蝉格斗 011
弧光之缘3 瞳 012
机车风暴 极地先锋 012
机器猫棒球2热斗究极赛场 013
拼图~我们的48小时战争 013
梦幻之星P2 014
噬神者 014
女孩的憧憬 有趣的幼儿园日记 ...015
装甲核心 寂静战线 015

攻略战队 最新最完善的游戏攻略一应俱全!

口袋妖怪心金/魂银 081
像素垃圾 塔防 072
蓝龙 异界的巨兽 020
闪电十一人2 060

软硬兵团 最权威的软件硬件详细评测!

黄金TT i倾情评测 044

热作冲击波 当期游戏最详细的试玩报告!

游戏品质 016
游戏品味 019

游戏单间 在这里一定能找到最适合你的专区!

口袋基地 048
青青牧场 052
狩人营地 056
盟区专栏 059
贴图特搜队......................168
高达黑历史......................170
勇者斗恶龙王国 172
日语教室 174
GBA不灭传说......................176
三栖人空间......................186

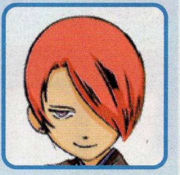
PG吧 拉近编辑和读者之间距离的纽带!

PGBAR......................180
PG总动员......................183
游戏发售表......................190

编辑部众人为大家推荐本期的精彩看点!

翔武推荐给你看

虽然离开了RPG，但我是不会放弃游戏的。本期给大家留下的是闪电十一人2的研究，此外口袋妖怪的详细研究也如期而至，望大家支持。



零羽推荐给你看

本期重磅大作不断。除了堪称“原始形态DQ9”的蓝龙之外，还有一款优秀美式塔防类游戏：像素垃圾的游戏的心得攻略，试着领略美式策略游戏的魅力吧!



八房推荐给你看

本期没空写专题，不过我给大家带来了真女神转生的超详细剧情攻略和心得哦，伊苏7的攻略也比较偏重剧情，都是即使完全不玩游戏也可以欣赏的攻略哦!



常用游戏类型对照表	
ACT	动作游戏
RPG	角色扮演游戏
ARPG	动作角色扮演游戏
SRPG	战略角色扮演游戏
SLG	战略游戏
SLG	模拟经营游戏
PUZ	解谜益智游戏
RAC	竞速游戏
RAG	音乐游戏
AVG	文字/冒险游戏

特报 SCOOP 闪电发布新型机！NDSi后继机种提前出笼？



适值NDSi发售一年之际，著名媒体《日本产业经济新闻》上意外地刊出了一则让人大跌眼镜的消息：任天堂预定将在年内投产一款新型号的NDSi。事实上，根据最新的消息，这款神秘的主机已经露出了真面目。任天堂宣布，将在今年的11月21日——也就是马上，推出NDSi的最新改进机型，名为“NDSi LL”。

这款新机型最大的特点就是搭载了比现在NDS主机更大的4寸屏幕，主要开发目的是为了开拓成年人（尤其是中高年龄层）的消费群体，想必在固件性能以及软件支持上也将有对应的策略推出。这款新型机的推定售价在20000日元，比现在的NDSi主机贵了1100日元。由于搭载了超大的屏幕，所以本体的体积、重量也有了一定程度的提高，此外，新主机的电源与NDSi是通用的，但充电时间就需要多半个小时才行。考虑到主要受众是成年人，所以增加的这一部分重量应该不会对操作者的手腕造成过大的负担。


2009年10月27日
携帯型ゲーム機 任天堂テコ入れ
国内は大型画面、中韓にもDSi
iPhoneに対抗
日立、営業黒字に転換
構造改革進み上方修正
7～9月
ゲーム機能の付いた主な携帯型端末
専用機

前几天任天堂还公开否认此消息，不到一周便正式公布了。

除了上述原因之外，任天堂还将要在亚太地区（尤其是中国和韩国）推广NDSi业务，这也是任天堂开发新型机的重要理由。经过改良的NDSi大大提高了反盗版性能，其用意自然是试水盗版严重横行的亚洲（尤其是中国和韩国）市场。联想起前阵所披露的，任天堂在中国注册NDSi的动向以及大陆NDSi行货的传闻，这一系列的举措足以表现出任天堂的决心。NDSi发售不到一个月即惨遭破解，相信这也是任天堂下定决心，宁肯频繁改变硬件结构也要出主机的理由。究竟任天堂有何计划？面对重重的限制和壁垒，行货主机游戏的又将如何？任天堂对于才刚刚购买了NDSi的用户是否会给予特别照顾？这一切只好等时间来证明了。



机器与NDSL的大小对比，白线处是NDSL的触屏大小。

	NDSi LL	NDSi	NDSL
屏幕大小	4.2寸	3.25寸	3.0寸
本体大小	宽 161.0mm 、长 91.4mm、高21.2mm、触笔长96.0mm、加大型触笔长 129.3mm	宽137.0mm 、长74.9mm、高18.9mm、触笔长 92mm	宽133.0mm、长73.9mm、高21.5mm、触笔长87.5mm
本体重量	约314g（电池+触笔）	约214g（电池+触笔）	约218g（电池+触笔+GBA防尘卡）
充电时间	3小时左右	2小时半左右	3小时左右
电池续航时间	最低亮度13～17小时、低亮度11～14小时、中亮度9～11小时、高亮度6～8小时、最高亮度4～5小时	最低亮度 9～14小时、低亮度8～12小时、中亮度6～9小时、高亮度 4～6小时、最高亮度 3～4小时	最低亮度15～19小时、低亮度10～15小时、高亮度7～11小时、最高亮度5～8小时
输入/输出端口	DS卡带接口、SD存储卡接口、AC充电器端子、立体声耳机/麦克风端子	DS卡带接口、SD存储卡接口、AC充电器端子、立体声耳机/麦克风端子	DS卡带接口、GBA卡带接口、AC充电器端子、立体声耳机/麦克风端子

话题 topic 一声叹息！P2P软件是是非非

就在《勇者斗恶龙9》逐渐淡出众人视线之时，一条相关的消息又撩动了人们的神经：不久前，日本千叶县警方以“违反著作权”为理由，于爱知县的民宅中将一名涉嫌在DQ9发卖前夕提前传播DQ9 ROM文件的男子带走进行询问。同一日，在神奈川县也有一人因涉嫌使用SHARE传播DQ9档案而遭到传讯。二人在DQ9发卖前日，分别在P2P共享软件SHARE上放出DQ9的下载，一时间引起了日本国内网民的轰动，二人也被尊称为“神”。作为产业链的最上端，获得游戏软体并且进行DUMP和发布的“0day”发布者一直是舆论争议和关注的焦点，本次警方的举动也显示了日本打击盗版的决心。据悉，日本警方正在全力侦缉二人所持DQ9 ROM的来路经由。

同样是P2P软件相关，下面这条新闻则颇有意味：在日本流行的两大P2P分享软件winny和share（其地位有些类似于中国的BT和迅雷），其合法性一度受到非议，winny的作者，元东大大学院助手 金子勇（男，39岁）就曾一度以侵犯知识产权相关的罪名被定罪，但前不久在大阪高等裁判所举行第二次审理中，经过长时间的裁判，金子勇最终被判无罪。



特报 scoop

PSP怪物猎人新作？CAPCOM：这个可以有！



CAPCOM既没有违背本财年内不会出MHP3的诺言，又给大家带来了新作品，大家应该感谢他吧，大概。

正当国内众多PSP玩家对MH3望眼欲穿时，CAPCOM在10月25日，东京都六本木召开的怪物猎人09决胜大会上位玩家带来了“好消息”。怪物猎人09决胜大会是专为怪物猎人饭而召开的免费入场的大型盛会。全国5大都市的地区大会终结后，于当日举行了MH3狩王决定战。会场上聚集了大量的猎人系列爱好者。正当众位猎人展现自己高超的狩猎技艺，气氛达到最高点之时，在辻本良三的授意下，会场的大屏幕上播放了PSP平台上全新的怪物猎人游戏影像！影像一开始，两只艾露登场并且低头示意，接着开始跳舞。同时屏幕上显示出了PSP的标志——这就是以艾露为主人公的怪物猎人派生品《怪物猎人日记 暖洋洋的艾露村》。虽然游戏的具体内容与发售日期都没有公开，但十本良三表示，近日就会有新的情报发布。



怪物猎人3素质虽高，但不少地方可见赶工迹象，MHP3就成了众人迫切的愿望。

话题 topic

大邪神降临 本土野生山寨史莱姆出现

说起山寨、盗作的话大家都比较熟悉，但关于此类新闻的第一反应，恐怕多半都不会想到日本本土。不过显然，作为一种另类的文化，山寨是没有国界之分的，最近就有玩家在旅游期间意外地发现了野生的“史莱姆”。

“野生”的“史莱姆”位于北海道的名所：昭和新山。昭和新山是由昭和初期的喷火所诞生的火山。至今都有大量的观光客至此游览。图中的这只怪物，无论是从颜色、表情、还是体型上看，显然都与DQ中的史莱姆十分相似，唯一不同的便是头部。不过，它并非史莱姆也不是SE公司授权开发的，它的名字叫作“水滴君”（しずくくん）。而且，水滴君也是有系列的。与史莱姆王地位相等的水滴君王，与史莱姆骑士相等的水滴骑士等等，水滴骑士所骑之物与FF系列中的莫古力非常相似哦。

在问及吉祥物的出处时，贩卖水滴君的店铺表示：“水滴君是本店原创的产品，如有雷同纯属巧合！”着实让人啼笑皆非，不过托水滴君所赐，店铺的生意非常红火，许多玩家甚至抱着“慕名而来”的态度前往当地旅行，而水滴君也成为了当地的一个品牌。SE官方目前似乎无暇顾及这个事件，不知这种奇怪的风气还能流行多久。



中国掌机玩家，离美式游戏有多远？

如果说美式游戏的话，我还是有一些了解的。比如《辐射》、《战神》或者《求生之路》。说到这里大家就发现了：这些游戏大部分都是据置机或者电脑游戏。我觉得这大概就是问题所在。美式游戏的大作确实是制作精良又很有内涵的，但游戏厂商在掌机上倾注的心血还是不够的——掌机上固然还是有不少美式游戏大作，如战神等，也是风靡一时，但纵观掌机上像样的美式RPG之类，却还是非常的少，PSP上广受欢迎的美式游戏多是一些球类、运动会之类的游戏，这和欧美人对游戏的观念有关吧。感觉无论是游戏制作人还是玩家，都比较倾向于PC、据置机这种有足够空间的平台，看看NDS版GTA那惨淡的销量就明白了。加上东西方审美观有限，美式游戏不能普及就顺理成章了。不过有战神这一类大作的时候，还是会有很多人玩的。



美式游戏比起日式游戏，最大的区别恐怕就在于“口味”了。一方面，欧美玩家也好厂商也好，喜欢的游戏类型就和东方人不同，一般是一些诸如战神、GT赛车一类的，所谓的枪车球，这类游戏在掌机上表现力有限。此外就是即使是RPG一类的类型，欧美和日式的差别也非常大，美式和日式RPG我之前的DQ特稿里有提到过，AVG等其它类型如CSI犯罪现场、寂静岭等，无论是架构、气氛还是美术风格都也和日式相去甚远。这种对于游戏理解的差异是比较大的，虽然游戏渐趋同质，但短时间之内，鸿沟还是难以逾越。不过，随着交流，美式游戏也逐渐在中国生根发芽，比如魔兽世界、战争机器、GTA，都逐渐有了一些爱好者，本期攻略的塔防游戏也是近年来较为流行的优秀美式游戏。嘛，什么事都急不得，慢慢来吧。



美式游戏一直不能被中国玩家所接受，关键的根源，还是文化差异的问题！也许有人会说，不玩美式游戏是因为语言不通，看不懂、没法玩。但对于大多数中国玩家来说同样是语言不通的日文游戏为何能欣然接受呢？美式游戏中，最热门的是枪、车、球等注重刺激、爽快的类型，而日式游戏中，人气最高的则是幻想类的角色扮演游戏。相比较之下，还是日式游戏更能令人接受。即便是美式RPG，也与日式同类游戏完全不同，能够完全接受后者基本上也就意味着必会否定前者。文化差异所带来的价值观的区别，实在不是一两句话就能解释清楚的。不过，如本人开篇所说，如果中国的玩家无法接受美式文化，自然就永远不可能接受美式游戏了。（顺便，发表一下个人感想：和风游戏最高！以上）



新闻速报

新型DSi专用变焦镜头套装登场！：周边生产商Nyko近日公布了一款NDSi专用的变焦镜头套装。这款名为“Zoom Case”的变焦镜头套装能够支持最大8倍的变焦，即使是远离摄像目标时，也能够进行高画质的拍摄。另外，这款变焦镜头套装还附带一个DSi主机的保护套。目前售价为24.99美元（约合人民币170元）。

真·三国无双5Empires年底发售！？：本月刚刚在PSP上发售的真·三国无双5马上就要出续作了。光荣表示，即将在今年年底的12月23日发售真·三国无双5Empires。售价为3990日元。

铁拳6专用男士内衣登场！？：高人气的格斗游戏、铁拳系列即将在年底推出正统续作，同时NAMCO为了给该作宣传而联合LUSCIOUS TOKYO内衣店，推出了3款铁拳6专用的男士内衣。

PG特工组

为了让各地玩家了解市场动态，原本一页的严俊专栏改名为“PG特工组”并且全面扩版，介绍更多城市的市场动态。

文/严俊

第18回 这次的话题 **史上最长假期终落幕，PSPgo虽万众瞩目但未见大卖之势，破解与否决定一切。3000行情稳中抬头，未来仍将掌控主流市场，Dsi死水一潭，毫无行情可言。**

南昌地区市场动态

传统的老福山地下城已经江河日下了，很多卖店虽然算不得百年老铺，但也都有十几年的历史，现如今剩下的还真没几家了。日前偶遇曾经的老同行，肤色堪比古天乐，满脸胡渣蹲在路边跑黑摩托生意，真是令人感慨万千。勉强留下的，要么改行做赌博机生意，要么改行做外地批发。现在老福山已经完全不适合做零售卖场了，电脑城里面的卖店规模到是逐渐显现了起来。虽然卖的货都一样，而且价格还要贵一些，甚至有些店就是老福山过去的人开的，但至少店铺给人感觉要正规一些。这也是电玩行业在南昌能够继续生存下去唯一的途径，但仅仅是生存，要谈什么美好的前景，我是一丁点希望都不抱的。

说实话，PSPgo不好卖，至少在南昌是这样，其实这也是预料之中的事。破解不能，压根就没人考虑，加上手感奇怪，很多玩家继续坚守老机型，现在还真是找不到充分的理由去购买。目前，最畅销的依然是3000型，虽然全新可破2000已经彻底绝种了，但半破版在市面上依然有售，针对那些预算不太够的玩家。Dsi方面，价位几乎是没怎么动。购买人群嘛，也依然是似有似无，前段时间大作如云也没感觉很畅销，挺无奈的样子。要说南昌玩家，其实随大流的还是比较多一些。象俊叔这样的老任饭，有时候也会俗套于PSP的画面，呵呵。



广州地区市场动态

深广批发市场方面，PSPgo出货之初自然是水分比较多。最便宜的美版机最少要出到1600多，不过截止到发稿日已经跌破了1600元，降价幅度高达50元。这除了是新上机型的例行公事之外，我想更多的是玩家甚至商家的冷眼旁观。3000从面市到现在，几乎是一路骗过来的，天天都说马上破解，等到死都不能关机。说心里话索尼的机器已经没人敢信了，以前卖店兜售3000的时候还可以信誓旦旦的说，买吧，马上就破解，现在呢？可能他自己都不好意思说出口了吧。要打破信任危机，除了真的破解我看没其他办法了。另外，按惯例港版机的出价还比美版机贵个四五十块的样子，就目前来说，还没有听说美版机有什么不好，所以诸位购机时可以考虑更实惠的型号。



或许是PSPgo市场反映惨淡的原故，原本应该是淘汰机型的3000非但没有下挫，行情反而有抬头的迹象。各个版本颜色款比较上期都有5-10块的涨幅，可能在未来很长一段时间内，3000依然是市场主力，而且我们有理由相信PSPgo就是PSP时代最后的骗钱之作。2000行情总的来说是稳中有降，黑白款比较上期便宜了10块，其他个别颜色款小涨个5块。虽然也同样是不能关机，但也还稍微有些销路，毕竟价格比3000要便宜点。1000的货出的比较零散，偶尔来一批洋垃圾也是整批出货，好的坏的自己去凑，真正好一点的纯中古机已经不太容易见到了

上海地区市场动态

上海是国内消费水平最高的城市之一，PSPgo自然是不愁销路。甭管破没破解，图个新鲜赶个时髦的人还是不少的，当然报价也就不可能便宜。黑白两色1750元，比较目前批价的利润来说算蛮大的了。除此之外配件也是一块项目，其中原装配件套装包含了贴膜、布包、挂绳，零售价100元，拆开算的话也还算合理。副厂方面，卡登士的对应贴膜也上市了，30块报价不算贵。由于PSPgo是采用网络购买软件的方式运营，正版盘是彻底没用了，取而代之的是点卡，现在一张面值200的充值卡报价在200元以上。相对UMD盘来说，总感觉花了钱但是没拿到东西，有些奇怪，少了一份收藏的价值和感情，今后也没有中古盘一说了。PSN的200充值卡报价是190元，不过这东西意义就更小了。淘宝上也有一些出售PSN点数的，价格还便宜一些。

记忆棒方面比较上期完全没有变化，红棒8G、16G依然是160元、280元，就批发市场行情而言，其实主流的几个型号都有细微上调，不过并没有反映到市场上。另外PSPgo专用的M2原装卡2G和4G分别报价100元、150元。Dsi方面，日版机还是雷打不动的1350元报价，大红款要价1450元，美版机要便宜50块的样子，相对其他城市来说算贵的了。韩版DSL在还有销售，880元到是实惠，搞齐整套也不上千元。

北京地区市场动态

首都市场方面，PSPgo相对中小城市来说要好销的多。不过由于降价太快，有些卖店还没回过神来，1800元的报价也有存在，这显然是不合理的。3000的行情与上期相同，黑银两色报价1300元，白黄绿三色统一在1450元，红蓝款1550元。GT限定版包含主机、UMD、包、绳，报价是1700元以上。全新2000在市面上还有的卖，报价大概在1080元左右，其中粉红色和深蓝色相对还要高50块。虽然价格优势不算大，但对于那些省一个是一个，只图实惠不赶时髦的玩家来说，还是值得考虑的。至于全破版的机器，目前市面上只有中古机了，成色稍好一些的价格都不菲，谁让3000和PSPgo都那么不争气呢，山中无老虎，猴子称霸王。

Dsi方面和其他城市一样，也是完全没变化，日版机1350元，美版机1300元，韩版DSL主机880元。烧录卡方面，本期是一分钱都没变动，好卖的还是那些牌子，还是那些报价，稳定的吓人，似乎价格战都打到底了。其实这样子卖店最安心了，怕就怕那些隔三岔五掉价的东西。另外，iPlayer影音卡最近出了个GBA模拟器卖点，至于有多少玩家会买帐就要看市场反映了。话说回来，等新一代主机面市了，什么烧录卡都得被妈妈喊回家吃饭。

各地市场参考价

◆南昌地区PSP相关	◆广州地区PSP相关	◆上海地区PSP相关	◆北京地区PSP相关
PSPgo（黑白）：1650	PSPgo（黑白）：1620	PSPgo（黑白）：1750	PSPgo（黑白）：1750
PSP3000（黑）：1235	PSP3000（黑银）：1195	PSP3000（黑银）：1300	PSP3000（黑银）：1300
PSP3000（银）：1235	PSP3000（白）：1405	PSP3000（白）：1500	PSP3000（白黄绿）：1450
4G组棒：85	4G组棒：80	4G组棒：85	4G组棒：85
8G红棒：150	8G红棒：138	8G红棒：160	8G红棒：160
16G组棒：260	16G组棒：245	16G组棒：280	16G组棒：280

◆南昌地区NDS相关	◆广州地区NDS相关	◆上海地区NDS相关	◆北京地区NDS相关
DSi（黑）：1230	DSi（黑白）：1180	DSi：1350	DSi：1350
DSi（白）；1270	iPLAYER：190	AK2i:105	iPLAYER：198
AK2i：100	AK2i:85	TTi：100	AK2i:115
TTi：95	TTi：80	EZ5i：115	TTi：110
TF1G：35	TF1G：35	TF1G：40	TF1G：40
TF2G：50	TF2G：45	TF2G：55	TF2G：55

萌萌二次大战（略）2

机种 PSP/NDS
类型 SLG

●ss-alpha●1人/●6090日元●2009年12月17日●续作



将二战题材的SLG名作《大战略》中的各种经典兵器与超萌美少女组合在一起后便诞生出了《萌萌二次大战（略）》这个究极的游戏作品。本作《萌战》系列的最新作品。在游戏中玩家将继续与超萌的美少女们一起，经历生动的第二次世界大战。







↑本作的人设还是一贯的可爱风格。

←本作中玩家依然能够看到经典的糟糕图片。





本作中收录了全新的剧本。其中包括以寻找“秘宝”为主线剧情的日本陆军篇的比鲁玛战线，前作中零战、大和等人气角色大结集的日本海军篇的太平洋战线以及讲述由女性构成的特殊部队“夜之魔女”的故事的苏连军篇的欧洲东部战线。除此之外，游戏中还收录了以前作中登场的经典角色天山与赤城为主人公的外传剧本。

随着新势力日本陆军与苏连军的参战，游戏中也有一式战斗机隼、三式战斗机飞燕、攻击机Il-2卡秋莎、战斗机yak-9丽拉以及重战车IS-2斯塔莉娜等大量新角色登场。另外，本作的转职系统也得到了进一步的改良，无论是游戏中登场的钢之少女还是辅助型兵器在达成转职条件后都了新的进化可能。



L季节WP

机种 PSP
类型 RPG

●PSP●AVG●5PB●1人/6090日元●2009年11月26日●复刻



高人气的恋爱类AVG游戏《L季节》系列又将降临PSP了。这次即将发售的《L季节WP》是一款合集性质的作品。其中包括了1999年8月在PS上发售《L季节~A piece of memories~》以及2008年7月在PS2上发售的《L季节~invisible memories~》这两款游戏。本作中收录的《L季节1&2》的画面都针对PSP机能进行了优化处理，而游戏系统则是完全继承原作。综合两款游戏，总共登场的女主角数量达到了18人之多，想要将本作完美通过，想必100个小时是能够算是个底线了。







↑对于系列fans来说，合二为一的本作，可是非常超值的。

寒蝉格斗

机种 PSP
类型 FTG

●Alchemist●1~2人/6090日元●2009年11月26日●续作



本作是以《寒蝉鸣泣之时》改编的一款搞笑型格斗游戏。系列的前作曾于08年11月在PSP上发售，本作在完全继承了前作游戏系统的基础上，还追加了全新的角色并调整了战斗时的平衡性，使得游戏整体得到了新的进化。

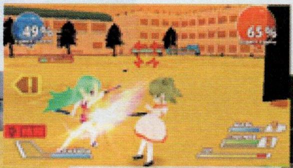
本作游戏中，全新登场的角色有北条悟史、田无美代子、小此木等3人。并且，在故事模式中也有3人的全新剧情。另外，本作中追加了羽入觉醒时的EX技“鬼狩柳樱”以及全新的战斗舞台和特殊COS换装。

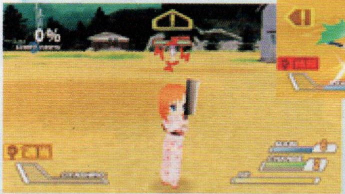


↑看似剧情故事还是非常欢乐的。



→虽然本作只是一款格斗游戏，但寒蝉饭也一定不要错过本作哦。







↑本作战斗时的操作性不知如何。

→菜刀看似凶狠，但实际威力就无从知晓了。

弧光之缘3 瞳

机种 NDS
类型 SRPG

●MMV●1人/5229日元●2009年12月10日●续作



本作是《弧光之缘》系列的正统续作，游戏以“变化”为主题，力图令玩家体验到系列史上最强的游戏氛围。在本作中的ADV模式下，玩家能够享受轻松的学园生活，而SLG模式下，玩家则能体验到战略游戏的乐趣。

本作游戏的主人公是一名憧憬着成为骑士的少年，为了讨伐危害人类的妖精而来到了魔法学院。在这里主人公将会与学院中的同伴们一起共同锻炼、学习，以及对抗再度袭来的妖精。





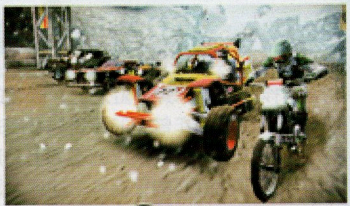


←本作的画面表现水平再次得到了进化。

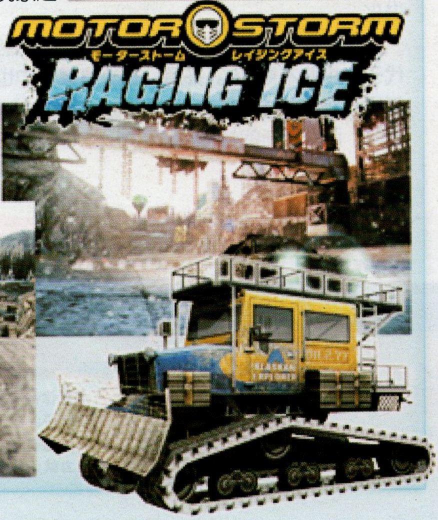
机车风暴 极地先锋

机种 PSP
类型 RAC

●SCEJ●1人/4980日元●2009年11月11日●复刻



著名的竞速类游戏、《机车风暴》的最新作即将在PSP上登场了。本作是以次时代主机上的《机车风暴3》为基础进行移植的作品。游戏中的舞台为北美阿拉斯加的马金丽雪山。在此地将会设有正反12条赛道供玩家进行选择。



本作中登场的车种也都为雪地专用类型，其中有一部分是继承了《机车风暴2》中的经典机车。游戏中除了普通机车外，还加入了雪地摩托艇与雪地推土机等特殊机车。将游戏中登场的8种类机车合计来算，总数量超越了120台以上。



机器猫棒球2 热斗究极赛场

机种 NDS
类型 ACT

●NBGI●1~2人/5229日元●2009年11月19日●续作



本作是一款以人气漫画角色机器猫为主角的棒球游戏。继07年发售的前作获得好评之后，本作力求再创一个新的高峰。本作中，游戏系统方面得到了改良，全新引入的投打系统采用了最近的棒球游戏中很少见到的特殊视点来展现原作的氛围。







→没想到机器猫的棒球技术也如此高超。

本作的模式也再次得到了强化。故事模式、冠军杯、自由对战、通信对战、MINI游戏等丰富的模式一定能令玩家感到十分充实。此外，前作中备受好评的秘密道具也得到了继承，并且本作中还会出现更强力的新道具。

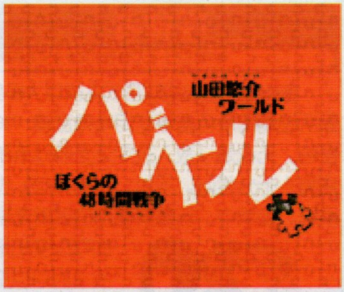


新闻中心

拼图~我们的48小时战争

机种 PSP
类型 AVG

●KADOKAWA●1人/6090日元●2009年11月26日●原创



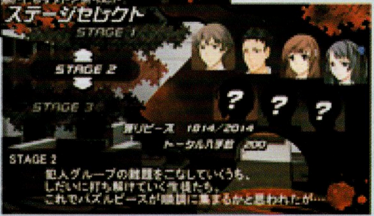
本作是以在中学生中有着极高人气的作家、山田悠介的作品而改编的游戏。游戏中登场的包括主人公在内的大部分角色基本上都是某超有名学校的成绩优秀者。某人主人公所在的班级突然被不明武装集团占据。玩家要做的便是控制主人公与同伴一起，在48个小时内找到2000块拼图，解开谜题逃离被封锁的学园。游戏中根据玩家所选择主人公的不同，剧情上也会有所区别。





另外，游戏里的还穿插了大量的剧情事件，根据剧情事件的完成情况，最终通关后的结局也将发生变化。

↑剧情对话与最终的结局息息相关。



→游戏开始后可以从多个主人公中进行选择。



←全体同学的一张合影。和平真好啊。

梦幻之星P2

机种 PSP
类型 RPG

●SEGA●1~4人/5040日元●2009年12月3日●续作

本作是《梦幻之星》系列在PSP上发售的第2款作品。在本作游戏中，故事的舞台将改为古拉鲁太阳系内、以殖民卫星“古拉德6”为据点的民间军事会社。整个游戏的剧情故事也将由全新的主人公来演绎。另外，本作的游戏系统在继承了前作的继承上，又加入了紧急回避、蓄力射击等全新的动作。还有，像迷宫、怪物、武器以及各种消费道具也都有大幅的更新。而作为掌机版特有的联机协力模式，也将会有进一步的改良。











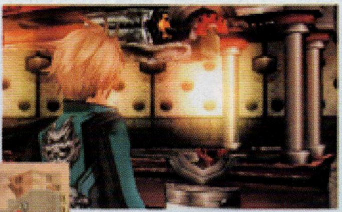
噬神者

机种 PSP
类型 ACT

●NBGI●1~4人/价格未定●今冬发售预定●原创

本作是一款以组队形式挑战巨大怪兽的动作类游戏。玩家所控制的角色能够使用特殊武器“神机”来对抗凶残的怪物。无论是从敌人设定还是游戏系统上看，本作都与怪物猎人十分相似。不过，《噬神者》也有自己独有的特殊系统。游戏中，玩家所使用的武器是融入了敌人特殊细胞的可以变化形态的生体兵器。在战斗时可以变成枪形态、剑形态以及捕食形态，前两种形态分别对应射击战与格斗战，而最后一种形态则是能将敌人吞食，暂时性的获得该敌人的特有能力。





↑这只怪物看起来很凶残。





↑本作的战斗不知能否像怪物猎人一样呢。



女孩的憧憬 有趣的幼儿园日记

机种 NDS
类型 AVG

●Columbia●1人/5040日元●2009年11月19日●续作



本游戏是职业体验系列的最新作品。本作中玩家要扮演一名幼儿园的新任教师，与同幼儿园中的其他老师一起来照顾幼儿园里可爱的孩子们，体验作为幼儿园老师的乐趣。游戏中，玩家除了要进行洗衣服、扫除等日常工作之外，还能利用业余时间去发展自己的感情。

游戏中，玩家的主要工作便是照顾可爱的孩子，更具体的来讲，便是陪着孩子们作游戏。为此，本作中收录的8个有趣的MINI游戏也就成为了一个核心亮点。







↑梦想成为幼儿园老师的玩家就来体验本作吧。

装甲核心 寂静战线

机种 PSP
类型 ACT

●FromSoftware●1人/3990日元●2009年11月19日●复刻

ARMORED CORE SL
SILENT LINE
Portable

《装甲核心》系列一直都是凭借着独有的复杂操作系统而受到了专业玩家的一致好评。以寂静战线作为副标题的本作，是以PS2版的《装甲核心3》为基础移植的作品。与7月底在PSP上发售的《装甲核心3 携带版》相同，本作也追加各种人气零件，强化了通信对战机能，并且将画面进行了16：9的优化处理。不过，本作毕竟只能算是《装甲核心3 携带版》的一个资料篇，除了追加部分新的任务之外，游戏中的基础系统与《装甲核心3 携带版》完全一样。







↑→本作中的机体几乎没有任何改变，只是追加了一些新的任务地图而已。

NEW GAME CROSS REVIEW

游戏品质

心的感受　文的传达

这是可以种菜的RPG游戏

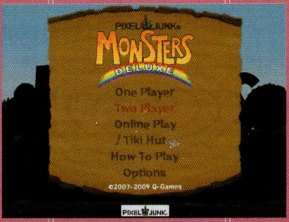
符文工房3



NDS/MMV
2009年10月22日/RPG

素质优秀的塔防游戏

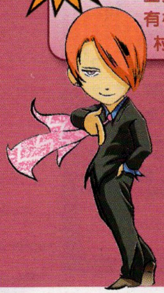
像素垃圾 怪兽



PSP/Q-GAMES
2009年10月1日/SLG

本期新发现

后续作的品质明显提高，而且很有柳暗花明又一村的意思。



翔武

《闪电十一人2》和《符文工房3》，勇敢挑战中！

符文工房3： 系统相当成熟的系列第三种菜大冒险第三作。本作最大特点就是冒险环节很有进步，战斗不再是无脑按键流，各种武器各有特色，如果说前两作是种菜和冒险并举的话，本作的所有系统则都围绕着“冒险”这个主题设计。本作中能追求的女性有10人之多，不过没有正常人…

像素垃圾 怪兽： 即时战略的小游戏，容易轻松上手，不管是兵种还是操作都　远远没有大战役的气势，偶尔玩一下放松一下心情还可，尤其是**可以支持双人联线作战，使游戏的乐趣性大大提高**，另外，双人联线作战的时候难度会大大降低，对于初学者或者一个人玩塔防感到困难的朋友，强力推荐找伙伴协力。

本期新发现

在这样的多事之秋里，用气氛轻松的符文工房3来自己减压吧！



八房

PSP的《街》真是神作，完结之后我一定要好好玩玩《428》。

符文工房3： 系统相当成熟的系列第三作。**气氛轻松容易上手，前作为人诟病的BUG和动作环节手感也得到了相当程度的改进**。本次的新要素是主角能够变身成怪物，剧情的主线也围绕此展开。值得一提的是本次的“活动AI”系统，NPC们不再有一成不变的行动规律，程序感降低了很多，值得一玩的佳作。

像素垃圾 怪兽： 容量很小，画面简单的塔防类游戏，但和朴素的外表相反，本作是一款素质很不错的作品。**游戏的系统简洁，节奏和难度都可以说恰到好处**，各种塔的性能各异，防守时，对于资源的把握和战术的分配都是玩家需要考虑的问题。关卡相当多，还有隐藏关，同时满足了休闲玩家和完美主义者的需要。

本期新发现

《像素垃圾》素质出乎意料的不错~抽空一定要将其完美。



零羽

《符文工房3》不太对我的胃口，期待年底的正统牧场。

符文工房3： RPG游戏里的委托任务、打怪练级+牧场物语中的种地收割、喂养家畜以及讨好村民、哄骗村娘。本作中玩家要做的事情实在是很多，多到了一想起来就无心去玩的地步……另外，**本作的结婚候补团队再次突破上限，达到了史上最高的10人**，不过即便预备再多的候补者，一夫一妻的规矩仍就没有废弃~

像素垃圾 怪兽： 别看本作名为“垃圾”，但游戏内容却十分出色。游戏中玩家要做的事情就是**利用周围的树木建造防御设施，想方设法的击退敌人，守住自己的老巢**。游戏的系统看似设定简单，实际上却很有深度。根据地形、敌人种类以及敌人行动路线的不同，玩家的整体战术也会发生很大的变化。

用歌声来治愈你

安迪佛纳的圣歌姬



PSP/日本一
2009年10月22日/RPG

很另类的RPG游戏，游戏的背景舞台是以演唱的歌曲制造的魔 法力量构筑而成的，游戏中的主角们要夺回被魔王抢走的伙伴的甜美声音，**本作的人设担当是曾经在DS上推出过人气游戏《人形姬》的丸山薰，**当然所有在游戏中登场的角色都出自他手，所以有特点的角色也为游戏本身增加了看点。

治愈系RPG系列的最新作。秉承传统，本作的人设、剧情全部保持平实可爱的风格，系列fans熟悉的歌剧表现也仍然健在。不过，本作的战斗系统比起以前的清汤寡水有了一些改进，**加入了卡片、召唤等要素，看似治愈的外皮下，难度居然意外的不低**。难道是为了迎合RPG宅们的口味?（笑）

本作游戏以一个纯真浪漫的童话故事作为开篇，**整个游戏中流淌着童话气息，并以歌为主题，营造出了一种特有的氛围**。本作的游戏系统也与歌密切相关，战斗时不仅可以使用各种乐谱卡片还能与歌人偶配合协力攻击。另外，本作的人设以及故事情节都有治愈系属性，需要治愈的玩家就赶紧来体验吧。

12个爽快的小游戏合集

大众狂欢



PSP/SCEI
2009年10月1日/ETC

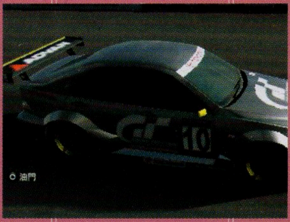
PSP上久违的小游戏集合，游戏中含有跆拳道、赛车、网球等 12种运动，**每款小游戏都将游戏的娱乐性发挥到了极致，**不管是操作性还是游戏的耐玩性都丝毫不逊色于单独制作 的游戏，而且为不同等级的玩家设计了不同的难度，当挑战 完各种级别之后，还会出现隐藏的要素，不可忽视的黑马。

非常简单的12个小游戏合集，每个游戏的操作都简单到极致，但游戏的玩点——爽快却体现得十分突出，可以说是同类游戏中的翘楚。游戏以强调爽快感、高节奏为特点，随时都能拿上来两盘，系统也是简单到不能行，**是那种不用费心去玩，但中毒度很高，不知不觉就被吃掉很多时间的类型**。

本作虽然只是一个众多小游戏的合集，但也是尽得大众系列的精髓。**12个小游戏个个都是上手超简单，但要想获得高评价，却绝对不是那么容易**。其中既有像空手道、扔盘子这种纯靠玩家反映的游戏，也有像拳击、突击作战这种需要玩家运用战术的游戏。总之，本作绝对是一款优秀的消遣品。

缺乏诚意的最新作复刻

GT赛车



PSP/SCEI
2009年10月1日/RAC

作为GT系列的作品，画面的精美度是游戏追求的第一要素，虽然是掌机版，**但是绝对华丽的画面效果绝对不输给家用机，**行驶时颤动的车身、车体表面的反光效果，再加上比 赛结束以后回放的柔美动画，都让人将这部游戏爱不释手，游戏中出现的赛车数量高达800左右，光是收集这一点也大大增加了玩家的乐趣。

枪车球类游戏我实在不在行，所以本作的素质如何不好妄断，但仅就画面来说，本作可以说是PSP上画面最好的一类，此外众多厂商的各式跑车也是卖点，每天都会轮换出售品种这个设定蛮新颖的。要说缺点的话，隔壁的家伙抱怨说**本次考驾照流程的关卡少了点，不太过瘾**，应该算吧?

本作的各个方面都可以说是中规中矩，没有特别突出的优点，也不存在什么硬性的缺陷。本作比起家用机版来说，优势在于联机通信的对战模式，但相应的，单机游戏模式却被大幅弱化。失去了大奖赛模式的GT赛车，很难让人有继续玩下去的动力，所以本作也就是只能当做纯联机游戏来玩了。

真正意义上的“像素垃圾”

真三国无双5SP



PSP/KOEI
2009年10月22日/ACT

作为真三国无双在掌机上推出的一款作品，显然大大满足了很多无双饭的期待，本作的创新并不多，**除了增加了3个新 地形之外，南蛮王孟获也加入了战阵，**但是加料也就仅此 而已，同时显示的人数没有太多，而且所有的人物粗糙感十足，砍人时的爽快感相比家用机也下降了不少，总之还是黑钱作。

且不论游戏内容怎样，移植版的画面可以说惨不忍睹，背景全部是巨大的色块和灰蒙蒙的狗牙，同屏人数多的时候还有拖慢，我可是开了CPU333的！游戏的内容还是有一些意思的，由于**加入了连舞系统，以往单纯○键割草的做法行不通了，**要讲一些操作，不过无双嘛，就是漫无止境的刷刷刷…

最强“割草”游戏的最新作品。对于那些无法去享受次时代主机版无双的玩家，本作存在的意义甚为重大。不过说起来，本作的确是款残缺品。游戏画面的程度之差，已经到达了最低界限。除此之外，本作还有着**同屏显示人数过少，动作拖慢现象严重、**取消次时代版的游泳、爬城等设定的重大败笔之处。

群殴巨兽才是本作卖点

蓝龙 异界巨兽



NDS/NBGI
2009年10月8日/RPG

希望以鸟山明大师的人设名义借此夺势的一部ARPG类型的游戏，游戏初期可以自己制作头像，游戏中当然也有亮点，就是**鸟山明再次将自己的替身放到了游戏当中，**除了享受数量巨大的分支任务和主线任务之外，其中的台词和搞笑的人设也是本作的看点之一，当然后期会有相当的难度。

据说如果DQ9不是中途硬改RPG，就应该是本作的样子。事实上本作确实也比较好玩。游戏是类似灵光守护者、光明之魂的APRG，但动作要素相当浓，不但要按需要选择合适的影子和装备，战斗时也要有一定的操作水准才行。游戏单机内容丰富，但联机内容就只剩下副本了，算是个小遗憾。

鸟山明的人设加上团队协作型APRG类游戏。看到这句话，让人不禁联想到了胎死腹中的真DQ9……游戏中，**再现动画原作的设定，操作简单的系统，**丰富的剧情任务等都是值得一提的优点。还有，游戏中的各种BOSS，都是玩家凭个人之力很难战胜的强敌。只有结集3名玩家之力，才有将其击倒的可能。

平易近人的内涵大作

真女神转生 奇妙之旅



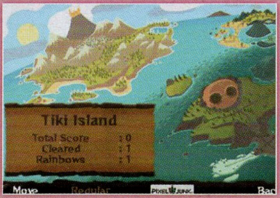
NDS/ATIUS
2009年10月8日/RPG

真女神系列在NDS上的第一部正统作，恶魔的数量种类达到了系列最多的300以上，另外，成为伙伴的**恶魔与其他恶魔合体的系列要素依然存在，**所有恶魔均出自有着恶魔画师之 称的金子一马之手，增加的恶魔数量及合体要素一定会让有收集狂的玩家兴趣大增，一周目决不能满足真饭们的求知欲 。

无论是剧情、系统还是流程都让人满意的系列新作。本作吸取了世界树迷宫等游戏的开发经验，**在保持系列一贯深沉基调同时，系统则非常容易上手，难度也降低了。**还为RPG苦手的玩家提供了密码系统。游戏剧情背景宏大，结局也颇让人玩味。登场恶魔超过了350种，堪称诚意之作。

本作虽没有标明是正统续作，但整体框架却是继承了系列的精髓。无论人设还是画面，地图构成还是战斗系统都能令女神饭感动至极。但对于一般玩家来说，本作还是显得难以接受。本系列最大的卖点在剧情上，如果不懂日文也就无法了解剧情，而**生涩的3D迷宫以及复杂的仲魔系统也是令本作的门槛再次提高。**

本系列的作品曾在次时代版主机的网络服务中作为下载游戏而广泛流传。本作依然是继承了系列传统的低成本、高素质的特色。作为一款休闲类的小游戏，本作既可以在闲暇时用来消遣，如果要是有时间有耐心的去慢慢玩，则更能感受到本作的独特魅力。



像素垃圾 怪兽
PSP/Q-GAMES
2009年10月1日/SLG

名为垃圾，实属精品！

性能各异的防卫兵器

本作游戏中，能够帮助玩家抵挡侵略者的便是利用树木来建造的各种防卫兵器了。不同的防卫兵器，性能自然也是各有特色。即便是最低级的弓弩塔，将其等级提高后集中配置在一起也能成为一灭敌神器。弓弩塔是游戏中造价最低的防卫兵器。其优点为攻击速度快，射程范围广且无论是陆军还是空军都无法逃脱它的锁定。但弓弩塔的缺点也十分明显。那就是对敌人造成的伤害力有限，尤其是对那些身上附有防护罩的敌人，几乎造成不了任何的伤害。



游戏中登场的敌人造型也是非常的“可爱”~

当玩家面对拥有防护罩的强力敌人时，仅仅靠初期的弓弩塔或是炮塔就显得力不从心了。此时需要利用更高级的电塔、火炎塔等来拒敌。电塔与火炎塔的攻击力十分惊人，即便是对抗BOSS，也能对其造成极大的伤害。而面对普通的杂鱼基本上都是一击必杀。不过，上述两种防卫兵器的攻击范围都十分有限，只有将其配置在敌人必经之路上，才能使其发挥出真正的效果来。另外，电塔虽然可以同时攻击范围内全部敌人，但使用后硬直很长，而火炎塔一旦攻击，便不能再改变方向。面对敌人的高机动部队时很难发挥全力。但如果能在电塔或火炎塔的周围配置冰冻塔的话，则结果就会大大不同了。

狡兔三窟之敌!?

本作游戏中，敌人无论是天上飞的还是地上爬的，或是仗着自己块大膘肥、一点点往前蹭的……都是按照固定的路线，向玩家的本阵行进。看似这些敌人都是很白痴的，玩家只要在其必经之路上设置好防卫设施便可将其全部斩杀在半路。

但、实际上呢，到了游戏的中后期时，玩家就会逐渐的发现，各种敌人出现的位置，实在是令人难以预料……就在一个很不起眼的地方，能够突然的钻出一队人马，直取玩家的本阵，令玩家防不胜防。如果玩家遇到这种情况的话，恐怕就只有重新再来了。

面对如此狡诈的敌人，我们也不是必须非要等着二次再战。在游戏开始后，敌人必定会从离本阵最远的位置出现，然后浩浩荡荡的向本阵前进……在玩家火速设塔迎击的同时，还需仔细观察地形，分段在沿途设防，尤其是路口或是有特殊地形处（洞窟、湖泊、悬崖等等）都应重点进行设置……

如果敌人从布防稀疏的位置登场，玩家则应火速在其前进方向的前方设塔迎敌，如此以来即可防卫敌人的奇袭了。总之，只有随机应变才能攻无不克，战无不胜。

综合点评	
画面9分	画面简洁，风格清新明快。
音乐8分	略显单调，但与游戏结合的很到位。
操作9分	操作便捷，轻松上手。
系统10分	入门简单，精通不易。
总分	36（满分40）



蓝龙 异界巨兽

NDS ARPG ●NBGI●2009年10月8日 ●1人

主要角色介绍

男、女主人公



本作游戏中的原创角色，在某个神秘遗迹中场面的古代人。由于某种原因而苏醒过来后，丧失了全部的记忆，只是隐约感到自己与正在逐步发生的异变有某种关系。为了找回失去的记忆而与众多的同伴们展开了拯救世界的冒险。

修

TV版动画中的男主人公，有着旺盛好奇心的少年。平时的口头禅是“我绝对不会认输”。修有着思考在后行动在先的莽撞性格，在做任何事情时都是凭着执着来战胜困难。

在数年前，修与同伴们一起将企图毁灭现有世界、再兴古代文明的尼尼打倒，使世界再次回归和平。但作为上次大战的代价，修所在的星球表层被破坏，内陆变成了众多的独立行星。而现在修则与吉罗、克鲁可等人一起生活在新基布拉鲁星上。



吉罗



与修从小一起长大的玩伴，头脑聪明的少年。吉罗的性格与修正好相反，平时对于任何事，他都能沉着冷静的应对。

在与修一起冒险时，吉罗制定的精密作战方案总是以高成功率著称。在数年前与尼尼对决时，吉罗便凭借聪明的头脑而异常活跃。由此，在战后他便被基布拉鲁王所重用，凭借优秀的分析能力而成为了基布拉鲁王的贴身重臣。

克鲁可

TV版动画中的女主人公（之一），实际年龄虽小，但外表成熟的女孩。虽然克鲁可在古代人尼尼所引发的灾难中失去了父母，但她却很少显露出悲伤的表情，而是以明快的面容来坚强的面对生活。

克鲁可有着冷静的判断力，经常在意见对立的修与吉罗之间见风使舵，谋取利益。在世界回复了和平之后，克鲁可下定决心继承父母的遗志，钻研医术。并在新基布拉鲁的城下町中开起了一家自己的医疗所。



—— 基布拉鲁王 ——



深爱基布拉鲁国家臣民的年轻国王。由于基布拉鲁王年轻有为而深受国民的信赖，同时也成为国中女性所追捧的对象。基布拉鲁王除了拥有深厚的政治能力外，他也是剑术达人，在国家遭难时，挥舞着利剑、如同勇者般的冲锋陷阵。

在协助修等人击倒尼尼后，基布拉鲁王凭借优秀的政治力以及极高的人格魅力，将新生基布拉鲁治理的井井有条。虽然身为一国之王，但在修等人面前，永远是以朋友的身份来对待。另外，面对剑圣师团长佐拉的一番心意，钝感的基布拉鲁王似乎一直无动于衷……

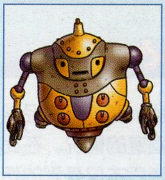
—— 佐拉 ——

剑术一流的冷酷女战士。平日少言寡语，只对要做的事情进行深思熟虑，其他一概无视。佐拉曾经以佣兵的身份在世界各地周游，因此而收获了大量的经验与知识。在遇到修等人之后，凭借着之前积攒下的丰富知识与修等人共同奋战，最终粉碎了尼尼毁灭世界的野望。



在世界回复和平之后，佐拉全力辅佐基布拉鲁王，以新基布拉鲁城、剑圣师团长的身份尽心维护国家的秩序。

—— 亚萨特 ——



古代人制造出来的佣人型机器人。在修等人探索古代遗迹时与其相遇，亚萨特的性格十分温和，由此被修赋予了这个名字。据亚萨特自己所述，自己的主人是个性格非常温和的善良古代人，由此自己才拥有了相同的温和性格。

自从修等人在古代遗迹中遇到大破的亚萨特并将其完全修复后，他便一直追随着修等人，直至击倒尼尼。而世界回复和平后，亚萨特也没有与修等人分开，而是一起在新基布拉鲁城内开始了新的生活。

—— 夫西拉 ——

修的祖父，手艺极高的冶炼师。在修的父母去世后一直信心的呵护着修。在性格上，夫西拉与修是完全相同，都是属于做事鲁莽冲动的类型。对于冒险，夫西拉有着极强的兴趣。虽然平时他总是在新基布拉鲁的城下町内老老实实的干活，但一旦得知有冒险的消息，便立即扔下手中的全部工作，兴奋前往。



—— 马鲁马罗 ——



非常喜欢唱歌与跳舞的恶魔族少年。身为一家7口的长男。马鲁马罗是个不知恐惧为何物的天真孩子，对于感情的倾诉也是毫不忌口。在做任何事情时，他都是全力投入，并且经常采取不按逻辑的非常方式行动。

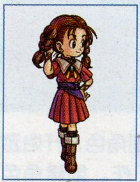
马鲁马罗为了守卫自己的村子，与修等人一起向古代人尼尼发起了挑战。在一同行动中，马鲁马罗被佐拉的成熟魅力所吸引，整天追随在其身边。但世界回复和平之后，马鲁马罗还是与修等人分别，返回到了自己家乡。

—— 特里波 ——

本作游戏中登场的原创角色，自称为天才漫画家的神秘机器人。其正体，相信大部分玩家都非常熟悉了……这家伙便是鸟山明的化身，在游戏中，已故的天才漫画大师鸟山明为了达成自己的遗愿，创作出世界最强的漫画而制造了特里波。而特里波的名称，很有可能是トリヤマアキラロボ的简称（只是零羽个人猜测而已……）



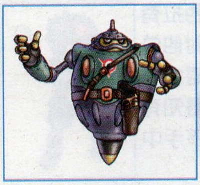
—— 萨莉亚 ——



TV版动画中的女主人公（之一）。与另一位女主人公克鲁可为情敌关系……在古代人尼尼所引发的灾难中，萨莉亚是村中唯一的幸存者。失去了父母以及亲朋好友的她，曾一度失去了继续生活下去的信心。但在受到了修的鼓励后，逐渐又鼓起了面对未来的勇气。在此之后，萨莉亚便对修产生了好感，并积极的向修表示。不过，钝感的修却无动于衷，并经常当着萨莉亚的面与克鲁可谈笑，引来萨莉亚的嫉妒……

—— 扎博 ——

与亚萨特相似，都是古代人所制造的机器人。不过不同的是，亚萨特是属于佣



人型机器人，而扎博则是作为战斗专用型机器人而诞生的。身为战斗用机器人的扎博（不知为什么数次都敲成了扎古……），拥有着当时战斗机器人中最强的能力，扎博作为誓死效忠尼尼的亲信而被赋予将军的职位，统领机器军团。

机械将军扎博所率领的机器军团一直都是修等人的一大威胁，在数次与修等人战斗后，扎博最终还是被感化，并通过永久机关获得了新生。之后便一直追随修等人，成为了其中一员。

游戏系统解说

游戏流程简述

本作游戏为A · RPG，流程方面的设定非常简单，就是在8个星球（区域）间不断的往复、完成新的任务来进行推动剧情。游戏中的任务可以分为主线剧情任务与支线剧情任务，主线自不必说，支线任务数量不多，而且基本上也都是玩家必须要去完成的，因为每个支线任务都关系到一名同伴的加入，在完成相应的支线任务后便可以在以后的任务中随时使用该同伴了。

角色的创建



本作游戏中的主人公为原创角色，开始游戏后首先要进行的便是创建工作。创建角色时，除了基本的性别、脸型、发色等之外，还可以选择角色的声音以及主人公专用的纹章。其中的纹章又分为表层与底层两部分，虽然游戏开始时系统提供的纹章素材数量不少，但都是没有任何附加效果的，玩家只需选择自己喜欢的形状便可。在游戏进行到一定阶段后，玩家会逐渐得到附加了各种特殊效果的素材，某些提升EXP获得量以及对攻击力、魔法力进行补正的纹章素材都是非常实用的，在入手后不要忘记及时的更换。

白热化的战斗

本作游戏的战斗，可谓是紧张刺激、异常激烈。战斗时玩家除了需要有一身好的装备之外，更多的还是要靠灵活的操作技术来与强敌周旋。无论是任何的敌人，正面与之为敌都难以对其造成重创，此时玩家就需要灵活的移动到其身后、对其发动攻击、便能大幅增加伤害值了。



当遇到某些行动敏捷的敌人时，玩家经常会遇到措手不及，无法及时回避的情况。在此时则需要用防御来抵挡。防御后不仅受到的伤害值会减少，更能大幅降低各种异常状态。

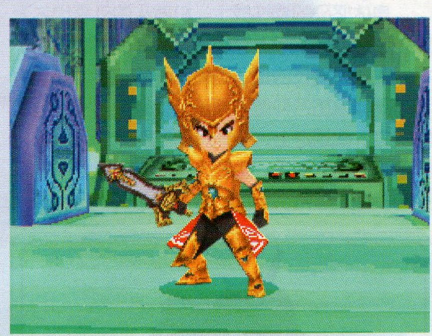
武器相关

作为一款动作类游戏，玩家敏捷的反映与灵活的操作必能令战斗时更加流畅，但同时武器的选择也是十分重要。对付不同类型的敌人，也需要选择合适类型的武器。游戏中的武器种类不多，只有3类，分别为格斗武器、片手武器、两手武器。格斗武器的灵活性最高，攻击后的硬直也是最短，不过相应的是武器的威力较低。片手武器的攻击力、灵活性等最为

平均，适合初级玩家使用。而两手武器则是攻击力最高，而攻击间隙的硬直较大，使用得当可以重创敌人，而使用不当、则会给敌人可乘之机……

游戏中的各种武器都有等级的限制，依次为D、C、B、A……从左到右，能力逐渐增强。相同等级下，同类型的武器最高攻击力的上限是完全一样的，不同的则是武器本身所拥有的特殊附加属性。另外，武器的等级也是可以通过合成来提升的。所以，在挑选武器时，也没有必要过于执着，只要找到一把形状是自己喜欢的武器，即便初始状态是D级，不久之后也可以轻易的提升为A级的强力武器。





关于道具合成

道具合成系统是本作的核心重点。游戏中的武器、防具、装备品等都要依靠此系统来入手或是进一步强化。在合成道具时，需要使用到两种素材，合成之后素材便会消失，不过オリハルコン是个例外……另外，强化道具时需要注意的是，武器只能在同种类间进行合成，即片手武器不能与两手武器和格斗武器组合。而强化后所得的道具是继承第一项使用素材，如果第一项素材中不具备特殊附加属性的话，合成后的道具会继承第二项素材所具有的附加属性。

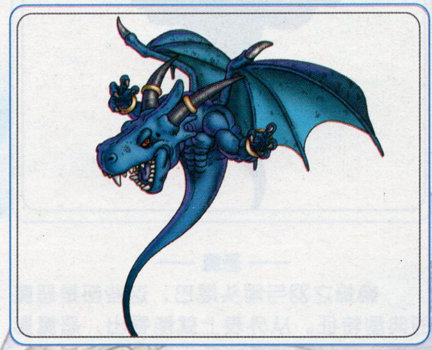
影子相关

蓝龙系列中的经典设定之一便是影子系统。游戏中玩家也是要依靠影子那强大的能力来与各种巨兽抗衡的。本作中登场的影子有6只，分别为神龙（ドラゴン）、米诺陶（ミノタウロス）、凤凰（フェニックス）、独角仙（ヘラクレスカブト）、恶魔（デビル）、机器人（メカロボ）。不同类型的影子主要攻击方式也有所不同，像神龙擅长武力攻击，凤凰擅长魔法攻击、恶魔以及机器人擅长使用各种特殊攻击来扰乱敌人……

影子使用的方法非常简单，只要连续按住攻击键，等影子发动槽涨满后便可以使用了。虽然每个影子都有固定的专用技，但游戏中的主人公却可以无视这些，随意使用任何影子的任何技能，而其他同伴则是只能使用所装备影子的固有特技。无论是何种影子，当使用完一次特技攻击后，影子槽都会进入补充阶段，在经过一定时间后，影子槽便会自动补充完毕，此时才可继续使用。

—— 神龙 ——

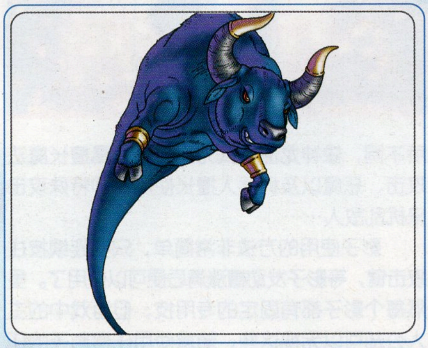
拥有着2本角、巨大翼的凶猛无比的龙形影子。神龙的攻击、防御能力优秀、最为擅长物理攻击技。其HP也大多数影子之上。对于喜欢与敌人正面交战的玩家来说，神龙是最为可靠的同伴。



—— 米诺陶 ——

神话传说中牛头人身的怪物。从米诺陶凶残的外形上看，与神龙类似，都是属于战斗型的影子，但实际上却正相反。米诺陶最为擅长的是回复型的特技。在游戏中、后期的BOSS

战中，经常会陷入持久战。此时正好是米诺陶大活跃的时机。如果米诺陶的回复特技没有及时的发动，那么离全员团扑也就不远了。另外，需要注意的是，米诺陶的防御力很低且HP不高，为了弥补该不足，只能通过各种装备来补正了。



—— 凤凰 ——

烈焰中诞生的神兽，传说中的不死之鸟。凤凰精通各种攻击型魔法，在面对物理防御力较高的敌人时，使用凤凰的攻击魔法技最为有效。不过，凤凰与米诺陶相似，都是有着HP很低且防御力不高的弱点。



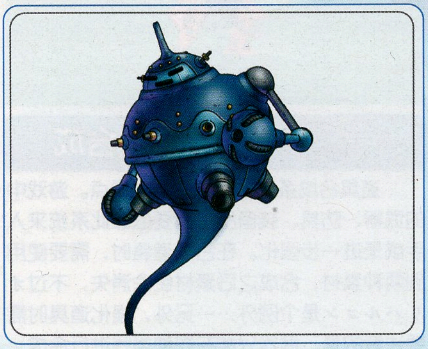
—— 恶魔 ——

蝙蝠之羽与箭头尾巴，这些都是恶魔的典型特征。从外表上就能看出，恶魔影子最为擅长的不是对敌人造成大幅伤害，也不是及时的为我方回复，而是扰乱战场……其可以使用的特技都为附加各种特殊效果的扰乱技，看似没有大用，但针对某些特定的敌人使用后，能够产生出意想不到的效果。



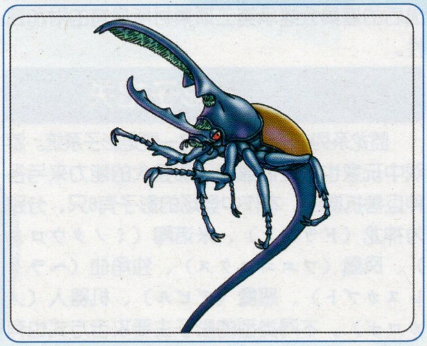
—— 机器人 ——

身体坚硬的钢铁战士。机器人的外表也不无凶残之相，但实际上它也不是战斗用的影子……机器人最为擅长的是还是辅助性的特技。或是为我方同伴增加各种能力补正，或是削弱敌人的攻防能力。战场之上，如能灵活利用该影子也能起到事半功倍的效果。顺便，机器人的固定伤害无效特技还是非常实用的，推荐大家灵活运用。



—— 独角仙 ——

以传说中的英雄、海拉库雷斯命名的甲壳虫。独角仙头部优雅的巨角是其最大的特征。与



其他的影子相比，独角仙的HP与物理防御力是最高的。且独角仙擅长各种防御型特技，可以最大限度的守护我方同伴。不过，由于魔法防御力较低，在面对敌人的魔法攻击时独角仙会显得力不从心（最关键的问题是，游戏中强力的BOSS都会使用各种属性的魔法……）。

主线流程攻略



在玩家建立完自己的形象后，游戏正式开始。在看过剧情后，此时玩家操作的并不是主人公，而是游戏中的两个强力BOSS。由于他们的等级都非常高，面对一路上的敌人可以轻易的砍死，借此时机来好好熟悉一下游戏的操作系统吧。

在闯过了几个遗迹通路后，两人进入一扇大门内，此时只见强光一闪，便没有了下文……接下来终于轮到主人公登场了。虽然此时主人公等级为1，且没有像样的装备，但好在前行的路上没有刚才那种守卫机器人。在主人公通过一个传送点后继续前行，而后乘坐电梯从遗迹内部来到地上，直奔新基布拉鲁城。

当主人公来到城内后发现原本已经能够自由使用影子的人们突然都失去了召唤影子的能力，交谈后得知，发生此情况是与空中放光的一个金色之卵有关，不过自己似乎并没有受到任何的影响……在主人公漫无目的的在城中闲逛时，遇到了TV版动画中的男主角、修，就在交谈之中，城内出现了怪物，无奈只好随着修一同前往。

此次战斗毫无难度，敌人只是杂鱼，可以轻松取胜。战斗胜利后，小萝莉获救，修也对主人公好感大增，硬生生的要带主人公去城里逛逛。

在修的带领下来到道具店，主人公结识了道具店老板，之后便可以在这里购买低级道具以及素材了……接下来准备前往王宫，面对主人公的特殊性质，基布拉鲁王显得非常有兴趣。在一番交谈过后，受基布拉鲁王的委托，主人公决定前往遗迹进行调查。顺带一提，游戏中，玩家在地图上行走时，经常会出现“?”标记，此时过去调查便有可能得到各种道具。尤其是王城内部，存在着众多的调查点，在玩家细心寻找之后，会有大丰收的。还有，城内的某些调查点可以反复调查，且每次得到的道具也有所不同……

当主人公一行来到海岸边准备乘坐电梯回到遗迹时，突然发生了地震。众人也不幸落入地下洞窟中。顺着洞窟通路前行，在地下どうくつ/西侧3区域打开机关，继续深入。在地下どうくつ/古代のワーブそうち区域向右行走，进入分かれ道。之后准备前往广间进行BOSS战（进入前不要忘记保存哦）。

BOSS战解说

游戏中登场的第一个BOSS。能力很低，破绽百出。只需不断的更换位置进行攻击即可，当其发射尾部导弹时，需要使用防御，而后及时回复即可。

解决掉BOSS后，主人公等人来到了一个控制室内，修面对控制器一番乱按，然后控制器却神奇的启动了……随着异界之门的出现，主人公也习得了新的能力（这、莫非是怪力特技……）。

剧情过后，从遗迹的东侧出口返回地上。重



攻略研究

新见到阳光后发现这里是ネオジブラル城下町/町はずれ。当主人公一行进入王城后发现随着刚才控制器的启动，王城内也出现了众多的异界之门。

在面见基布拉鲁王之前，先去キューブ研究所转一圈。在这里了解到了队伍的编成以及通信相关的信息。另外，今后如果在冒险时遇到了蓝色的保存点后便可以通过特殊的传送机能来返回キューブ研究所。不过，需要注意的是，返回时固然方便，但一旦回到キューブ研究所后，想再返回元传送地点则是不可能的，即便是再远的路，玩家也要自己慢慢走了……

从キューブ研究所出来后前往面见基布拉鲁王。剧情过后便会出现大量的新任务。此时，玩家可以自由的选择，无论是先做那个任务都无所谓（即便是不做也没关系，只不过是相应的同伴就收不到了而已）。

某些同伴可以不收，但亚萨特的任务必须要完成。因为此任务不仅关系到亚萨特的加入，同时更重要的是合成屋的开业。当主人公来到城中的中央广场时，遇到了亚萨特，交谈过后，协助亚萨特消灭8个杂鱼敌人便可完成任务。之后便能随时使用合成屋了。

主人公来到ネオジブラル城/メカット研究所后，与研究员对话后触发剧情。得知从地下挖掘出来的飞空艇正在修复中，只要再收集到永久机关のかけら与超メタル后便可以正式完工了。于是主人公以借用飞空艇为交换条件，同意了帮助研究员寻找最后的两项必要零件的工作。

在主人公从研究员手中得到新的遗迹钥匙后，便可以动身前往地下遗迹了。此时从ネオジブラル城下町/町はずれ处出去前往地下洞窟会比较近。在地下どうくつ/分かれ道使用新的遗迹钥匙打开大门继续深入。在最深处的第5层



中终于发现了永久机关のかけら。本想拿完道具赶紧开溜，没想到BOSS却埋伏在了返回的途中……

BOSS战解说

游此次的BOSS与上次进入遗迹时遇到的一样，除了能力略有提升外，攻击方式完全没有变化，还是按照老方法解决便可。



顺利返回王城后，前往寻找冶炼师夫西拉，向其询问超メタル的下落。正在交谈中，夫西拉房屋的隔壁突然发生了爆炸，随着一声巨响后，隔壁的地板出现了一个大洞，深入地下……眼看冒险的机会来临，夫西拉强烈要求让主人公带着他下去转转……

落下后，一路前行，来到洞窟深处的ゆか下の大穴/育成室后发生剧情事件。之后进入BOSS战。

BOSS战解说

此BOSS的攻击力十分强劲，小心因受到连击而导致扑街。好在其攻击方式比较单一，只要注意回避，并且拉开一定距离，使用影子攻击的话，还是比较简单即可取胜的。

击倒BOSS后，终于得到了超メタル，同时还发现了究极的隐藏BOSS，此时它还只是幼体形态，玩家需要不断的喂养它，等成长度到达100%后便可以与其交战了……

在主人公一行返回地上后，先去道具合成屋，将得到的超メタル与永久机关のかけら合成为メガットエンジン。之后去メカット研究所与研究员交谈，飞空艇终于完成了。按照约定，飞空艇暂时交给主人公使用。

在主人公得到飞空艇后，便可以自由的前



往数个星球冒险了。不同的星球有不同的任务，至于进行的顺序，玩家可以自便。

ニューラーゴ村

降落后遇到了前来欢迎的并不可爱的小恶魔，马鲁马罗。一番交谈后得知，马鲁马罗本来是以往修来了，所以才出来欢迎的，但得知主人公与修是朋友后，便请主人公帮他一个忙。一路前行，穿过风见广场与月见广场后，来到马鲁马罗的家。进入后发现马鲁马罗的父亲卧床不起，重病缠身……剧情过后是一个MINI游戏，此时玩家需要在限定时间内阻止马鲁马罗的弟弟妹妹靠近病床。在小游戏完成后，正式的战斗开始了。此次战斗同样是有时间限制，所以需要玩家速战速决。战斗胜利后，马鲁马罗的父亲得救，为了报答主人公的恩情，马鲁马罗决定加入主人公的队伍。同时，村子里的数个被马鲁马罗封印的宝箱也可以打开了。

メカニックキューブ

刚刚在星球降落后，主人公一行人便发现一群机器人正在攻击一个似曾相识的家伙……在将其解救下来后，得知它是来此寻宝的机器人。于是主人公便顺带手的将其捎上，一起开



始了探索。

一路上的传送带要先打开相应的开关才能通过。在B4F与B6F中各有一个房间，内有天才漫画大师鸟山明所写遗书数封，详细阅读后终于了解到了特里波的真实身份……在最下层的房间中，主人公一行人发现了鸟山大师留下来的遗物（即，传说中的宝藏）。不过，要想取得，首先要将守卫的机器人干翻才行。

BOSS战解说

此BOSS的攻击力十分强劲，小心因受到连击而导致扑街。好在其攻击方式比较单一，只要注意回避，并且拉开一定距离，使用影子攻击的话，还是比较简单即可取胜的。

战斗结束后，特里波得到了主人遗留下来的漫画秘籍，不过此时的它还无法看懂……于是特里波决定继承鸟山大师的遗志，苦心钻研漫画心得，同时正式加入了主人公一行的队伍。

エレメントキューブ



降落后，主人公等人一路前行，不久就被一扇大门所挡住。在调查大门后，发生剧情事件，主人公再次获得了新的能力。之后原路返回，在エレメントキューブ地表/海の道区域使用新的能力来打开开关得到特殊道具暗の光。同时强力的小BOSS出现。此BOSS同样是有着超级系属性，攻击力很高，但运动性极低。运用高机动战法将其解决掉后获得元素のうつわ。

在主人公返回新基布拉鲁王城后，前往メカット研究所调查古代检索机后发生剧情事件。根据古代检索机的提示，想要打开エレメントキューブ地表大门需要火の水、风の土、暗の光和元素のうつわ这4种特殊素材进行合成来制作钥匙。

攻略研究

除了火の水以外的道具都以在刚才的攻略中入手。而火の水就在メカニックキューブ，在B1层用刚刚习得的特殊技能将那个之前无法入手的宝箱打到下层，然后下楼去取即可。

在收集到全部的素材之后，前往合成屋，与亚萨特对话后发生剧情事件。剧情过后主人公一行人得到了3枚元素钥匙。带着3枚元素钥匙前往エレメントキューブ地表大门前，发生剧情事件，大门打开后，可以继续深入了。

エレメント遗迹



进入后一路前行在遗迹深处发现了主人公觉醒时的场所（ねむりの间），在冷冻装置上找到主人公母亲的遗物（母さんのペンダト），之后继续前进，遇到守卫机器人。

BOSS战解说

又是一个机器人型的BOSS，其能力不算太强，只要主人公3人的等级够高，基本上没有什么太大的困难。只要看准时机绕到其背后使用影子攻击即可。另外，由于BOSS会自动回复HP，所以战斗时，在攻击的节奏上还需注意。

击倒守卫的BOSS后，得到特殊道具反永久机关。使用此道具可以打开绿色结界（之前迷宫中，有绿色结界的通路内部都有宝箱，不要忘记去拿哦），在太阳と月のとびら发生剧情事件，得知想要继续向前，还需两把钥匙……无奈只好穿过绿色结界，用传送点返回地上。

主人公一行人返回王城后，直奔古代检索机处查找钥匙相关的资料。

根据古代检索机的提示，太阳的钥匙在炎热的沙漠星球，而月亮的钥匙则需要前往新基布拉鲁城地下的大型古代机器处寻找所在位置的资料……

目标确定后，首先来到合成屋，发现亚萨特居然挂了……过去调查后发生剧情事件。之后带上它一起前往デザートキューブ。通过反永久机关打开了デザートキューブ的结界，飞空艇得以顺利降落。

降下后，主人公一行得知，此处正是亚萨特的老家……在清理了一路的亡灵机器人后，来到デザートキューブ/里道，保存好记录后，就可以去取太阳的钥匙了。

BOSS战解说

非常轻松的一战。此BOSS能力还不如エレメント遗迹中的那个。只要注意躲避它的攻击，然后再攻击便可。

战胜后进入亚萨特主人的房间，会发生数段亚萨特回忆的剧情。最后在小房间内还发现了亚萨特主人的尸体……



带着太阳的钥匙返回王城后，主人公一行前往王の间面见基布拉鲁王。剧情过后，主人公得到了基布拉鲁王的允许，前往王城深层的地下遗迹。当主人公调查蓝色的石柱后，再次觉醒新的特殊能力。使用新的能力便可以推开蓝色的石块，之后一路前行，在ネオジブラル深层/B6F处发生剧情。

BOSS战解说

此BOSS的攻击力十分强劲，小心因受到连击而导致扑街。好在其攻击方式比较单一，只要注意回避，并且拉开一定距离，使用影子攻击的话，还是比较简单即可取胜的。

不知道本BOSS是怎么把自己缠在石柱上的，不过、重要的是它不会移动，所以可以拉开距离使用影子攻击……在远离它后，BOSS会使用落石攻击，最好先注意躲避，然后再召唤



影子。

将BOSS击倒后，它缠住的那个石柱也彻底倒了下来……为此，王城也陷入了混乱，而基布拉鲁王也不小心掉到了地下……主人公一行返回后来不及休息，立即动身营救基布拉鲁王。

机械地下庭园

再次下来后，使用刚刚得到的光之布打开机关，消灭通路上的植物后便可一直前行。需要注意的是，消灭植物的机关会有多种颜色，如果与通路上植物的颜色不符的话，主人公便会被附加各种异常状态。所以，在使用机关时还需小心。来到B13F后记得保存，之后进入番人の间，开始BOSS战。

BOSS战解说

此次的BOSS能力有所提升。其最大的特点便是运动性大增，想要使用高机动战术对付，可能会感到有点难度……另外，此BOSS的攻击中多有附加异常状态，还需注意及时的回复。

解决掉BOSS后，月亮的钥匙入手。现在可以返回エレメント遗迹/太阳と月のとびら房间去开门了。

通过一番折腾后，终于可以继续前进了。一



路前行至遗迹的最深处，发生剧情事件。游戏开始时，玩家操作的ガンダ和ジュム两人被神秘的光之卵囚禁起来，一番交谈后，主人公决定帮助他们摆脱光之卵的束缚。

BOSS战解说

光之卵是目前出现的BOSS中，实力最强的一个。其不仅会使用各种强力的属性魔法攻击，而且还会吸取主人公等人的HP，攻击的频率也很快。还有就是，光之卵自身会不停的转换属性，某些属性时主人公对其造成的伤害只有1点……所以，此战只有提高等级后，慢慢的打消耗战。战斗时要以回复为主，一旦我方有两人挂掉，主人公自己是很难保命的。

战斗结束后，光之卵变为最终形态。此时，ガンダ和ジュム两人的力量得到部分回复，他们将万能合成素材オリハルコン交给主人公，建议主人公一行提高等级，更换装备后再来挑战。此时可以选择直接开战，但基本上是没有胜算的，还是老老实实的返回吧。

主人公一行人回到王城后，直奔合成屋。进入后发生剧情事件，通过使用オリハルコン，反永久机关进化为了反永久机关2。利用反永久机关2可以解除红色结界。之前无法进入的红色结界通路中的宝箱都可以去取了。整备好一切后，再次向最终形态的光之卵发起挑战。

BOSS战解说

虽说是得到了进化，但其攻击方式基本上没变。有了上一次决战的经验，此时的难度相对就不算高了。只要注意好回复，继续打消耗战即可。

战斗结束后，ガンダ和ジュム终于得到了完全的解脱。一番对话后，主人公才得知，原来自己果然是被二人骗了……大战不可避免。

BOSS战解说

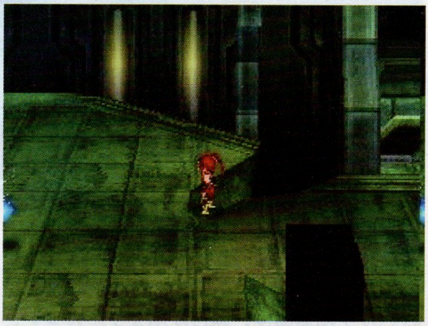
游戏中少有的同时面对2个BOSS的战斗。其中一人身强体壮，物理攻击威力惊人，而另一个则是智慧过人，擅长魔法攻击。二人的组合攻击更是配合的十分默契。想要硬攻，我方必败。看似非常困难的战斗，实际上只要掌握好攻击节奏也是非常简单的。ガンダ的物理攻击有很大破绽，在其挥刀的一瞬间只要连闪两次即可轻易的躲开，而ジュム的魔法攻击只要一

攻略研究

路转着圈的跑，期间不停，即可轻易躲开。当躲过了ジュム的魔法与ガンダ的抡刀后，就是使用影子攻击的最好时机。按照上述方法，如此反复即可轻易的干掉两人。

战斗胜利后，看过剧情，返回新基布拉鲁王城。回城后先去メカット研究所，发生剧情事件，飞空艇得到了改良，之后便可以去更远的星球了。

在新出现的ブリザードキューブ和ウンチキューブ内，分别可以收到机械将军与大便君，这两个任务都十分简单，这里就不多说了。另外，在收到大便君后，带着它去ニューラーゴ村，会出现新的任务，内容十分搞笑……



满世界的溜达了一大圈后，主人公拖着疲惫的身体返回了位于王城中的自宅。刚进屋门便发生了剧情事件。在与ガンダ和ジュム决战后，被主人公吸收的光之卵又复苏了。吸收了主人公强大力量的光之卵脱离主人公的身体，飞向了天空……而失去力量的主人公也陷入了昏迷中。眼看主人公要挂，修等人按奈不住，决定前往アトミックキューブ寻找解救主人公的方法。

此时玩家操作的角色为修，同时队伍中的同伴都无法使用影子特技。所以在面对敌人时还是不要与其纠缠了，直接速逃吧（就算砍死敌人也是得不到经验值的……）。经过一路的逃跑后，修等人来到了アトミックキューブ内部的房间，在此发生剧情事件，修得到了解救主人公的复活之卵。

返回王城，救活主人公后，影子也随之复活了。整备好后，众人再次前往アトミックキューブ。当主人公一行来到深层后，发生剧情事件，小BOSS出现。在解决掉它后得到特殊道具古代王のおごり。

主人公等人再次返回王城，前往王の间调查古代机器，发生剧情事件。古代机器发出了



信号，提示主人公前往地下遗迹。从王城门口的落穴处进入，一路前行来到遗迹的最深处，发生剧情事件，守卫古代王のほこり的小BOSS出现。在解决掉它后，得到古代王のほこり。

回到王城后，主人公等人前往合成屋。使用古代王のおごり与古代王のほこり来合成古代王のもんしょう。之后前往ネオジブラル城/地下洞穴的那扇巨门前，使用古代王のもんしょう后发生剧情事件，通往异次元圣域的大门终于被打开了。

接下来进入最终决战。作为游戏的最终迷宫，异次元的圣域的地形丝毫没有任何复杂感。其前方有一扇被两条铁链封锁的大门，左右各有一条通路，在通路的尽头有守护的小BOSS，将其击倒后便可以打开通往前方大门的链条。当左右两边的BOSS都被击倒后，中央大门的封印就会被解除。进入后发生剧情事件。开始最终BOSS战。

BOSS战解说

果然，最后的敌人不是他人，而就是主人公自己。从主人公内心分离出来的邪恶部分召唤出了全部的影子。被召唤出来的影子融合到了一起，组合成了一只机器魔龙。作为最终BOSS，魔龙的实力异常强大，其不仅攻击力惊人且行动速度很快，战斗时一定要注意及时回复，然后在寻找时机，对其发动攻击。

经过了艰难的苦战，最终BOSS也被放倒了。主人公凭借自己不屈的精神与同伴的协助，最终拯救了世界。作为古代人的主人公也决定与修等人一起在这个世界中开始新的生活。至此，本作的主线剧情流程完全结束，但真正的冒险，才刚刚开始。游戏通关后会追加全新的发型、发色以及很不错的纹章素材。同时新的世界出现，玩家又有了全新的冒险舞台。另外，游戏中出现的各个异界之门也还等待着玩家们的挑战。

任务一览表

任务名称	报酬	任务内容	触发条件
异界のとびら	–	与修和佐拉一起前往地下调查	与基布拉鲁王交谈
病院ではお静かに	さいほう道具、克鲁可加入、ネコ人形	协助克鲁可治疗患者	与克鲁可交谈
ジブラル王のゆううつ	ジブラル矿石、大きなわっか、基布拉鲁王加入	与基布拉鲁王一起寻找失踪的佐拉	去ネオジブラル城2层阳台发生剧情事件
ヤサット危机いっぱつ	火のうでわ、合成屋开张、亚萨特加入	协助亚萨特击退家中出现的怪物	在亚萨特的家门口发生剧情事件
ぴたてメカット!	–	帮助研究员寻找飞空艇的部件	去ネオジブラル城的研究所发生剧情事件
フーシラのぼうけん	夫西拉加入	与夫西拉一起探索未知洞窟	与夫西拉交谈
ジーロの恋	オーロラのけっしょう、吉罗加入	协助吉罗与修采集药草	与吉罗交谈
古代のゆめ	–	揭开主人公的身世之谜	前往エレメントキューブ
もっこりパワー!	风の土、にょっきりパワー草、马鲁马罗加入	帮助马鲁马罗解救其父的怪病	与马鲁马罗交谈
トリッポのひみつ	マンガ王のネタ帐、特里波加入	与特里波一起寻宝	前往メカニックキューブ后与特里波交谈
シュウのたんじょうび	バリアメット、萨莉亚加入	协助萨莉亚与克鲁可寻找生日礼物材料	与萨莉亚交谈
忘れられた街	合成レシピ2	与亚萨特一起探索故乡	前往デザートキューブ的ゴーストタウン
ネオジブラルのひみつ	–	探索新基布拉鲁的未知领域	前往ネオジブラル城地下遗迹

武器一览表

片手剑

名称	攻击力	RANK	特殊效果	属性	入手方法
断罪剑	21	D	魔法攻击力+5	圣20	用ジブラルソード+ジブラル矿石合成
ウイングソード	30	C	–	风30	エレメント遗迹/第3层的宝箱
ソルジャーエッジ	25	C	特技再使用时间缩短25%	土20	用こだちハヤブサ+カメレオン合成
绿光剑	40	C	魔法攻击力+7	土30圣10	フラワートカゲ掉落
ジュウ王剑	37	B	动物系敌人伤害增加	–	スネーカオ掉落
アサシンエッジ	42	B	3%几率即死效果	土30暗30	用恶の手先+银の砂合成
水镜剑	50	B	–	圣10水30	グレイマン掉落
シチシトウ	50	B	幽灵系敌人伤害增加	土30圣30	用さびた刀+マガタマ合成
ムーンロッド	50	B	一定时间MP5%回复	风20土20圣20暗20	"病院ではお静かに"完成3次后的奖励
シシ王剑	52	B	攻击时吸收敌人HP的12%	火40	イッカクマ掉落、用银の砂+マガタマ合成
フェアリーソード	75	A	攻击时吸收敌人MP的4%	–	风40圣40 不死の翼掉落、用ナイトセイバー+オリハルコン合成
メイオウトウ	60	A	魔法生物系敌人伤害增加	圣25暗25	用マガタマ+ゆうきの种合成
ライトソード	75	A	魔法攻击力增加15%	水20圣30	カッパーウンチスネーク掉落、用水镜剑+ハイテクチップ合成
こだちオボロ	70	A	会心一击时伤害增加15%	圣40暗40	用破岩石+武士のこころえ合成
ホーリーロッド	73	A	魔法攻击力增加10%	火15水15风15土15圣50	ダラケシロクマ掉落
ちゅうもくマンガ	80	A	敌人掉落金额增加25%	火30水30风30土30圣30暗30	用どりょく4コマ+ゆうじょう4コマ合成(特里波专用)
エバーソード	82	A	一定时间MP3%回复	–	アトミックキューブ内的宝箱
ファイナルブレード	100	S	会心一击率增加25%	–	用正义の手先+おもちゃのけん合成
青炎剑	140	S	–	火60水25	用炎の剑+マグマねんど合成
スーパーライトソード	125	S	风60圣60	魔法防御力增加30%	用ナイトセイバー+超ハイテクチップ合成

エンジェルソード	135	S	一定时间MP5%回复	圣70	用フェアリーソード+圣水合成
アルティマバスター	150	S	会心一击时伤害增加20%	–	用ファイナルブレード+オリパルコン合成
白炎剑	180	S	–	火70水30圣30	用青炎剑+王家の皿合成
大ヒットマンガ	140	S	敌人掉落金额增加50%	火40水40风40土40圣40暗40	用ちゅうもくマンガ+しょうり4コマ合成（特里波专用）
うちゅう最强マンガ	180	S	敌人掉落金额增加100%	火60水60风60土60圣60暗60	用大ヒットマンガ+マンガ王のネタ帐合成（特里波专用）
あかつきの剑	180	S	会心一击时伤害增加20%	火99	用炎の剑+黄金の永久机关合成（修专用）
トゥルーソード	170	S	攻击时吸收敌人MP5%	水99	用エバーソード+黄金の永久机关合成（吉罗专用）
プリンセスロッド	150	S	魔法攻击力增加30%	火50水50风50土50圣50暗50	用ホーリーロッド+黄金の永久机关合成（克鲁可专用）
サボテンソード	160	S	20%几率附加猛毒效果	土99	用メイオウトウ+黄金の永久机关合成（马鲁马罗专用）
ウンチくんブレード	165	S	7%几率附加气绝效果	风99	用スーパーライトソード+黄金の永久机关合成（大便君专用）

两手剑

名称	攻击力	RANK	特殊效果	属性	入手方法
アネモネ	26	D	–	风20	用クレイモア+ジブラル矿石合成
ウェイブソード	38	C	–	水30	机械地下庭园的宝箱
ミラージュソード	45	C	物理防御+10	火15圣30	用ジブラル矿石+イカリ铁合成
バトルアックス	50	C	3%几率附加气绝效果	–	用イカリ铁+イカリ原石合成
神龙の大剑	50	B	龙系敌人伤害增加	圣30	机械地下庭园的宝箱
ディープエンパイア	52	B	攻击时吸收敌人MP3%	水30暗30	机械地下庭园的宝箱
バスタードソード	52	B	HP+50	火20暗20	用イカリ原石+银の砂合成
ふういん剑	58	B	4%几率附加催眠效果	–	グレイマン掉落
バジル	58	B	–	–	くされ极道掉落
ベルセルクアックス	70	B	动物系敌人伤害增加	–	用さびた刃+战士のうつわ合成
白龙の大剑	75	B	龙系敌人伤害增加	土35圣35	カーブドルーン掉落、用神龙の大剑+巨大パール合成
青の大剑	80	B	会心一击率增加20%	–	用大マガタマ+オリハルコン合成
ムラクモ	80	B	2%几率附加即死效果	–	用さびた刃+武士のこころえ合成
ソウルバスター	70	A	攻击时吸收敌人HP的10%	暗50	用ふういん剑+恶魔のキバ合成
サンダーソード	74	A	5%几率附加麻痹效果	风50	用バジル+ゆうきの种合成
机动大剑	80	A	HP+60	–	用サンダーソード+ハイテクチップ合成
サイクロプス	85	A	机械系敌人伤害增加	–	ダラケシロクマ掉落
ゴールデンアックス	90	A	5%几率附加气绝效果	–	ペイルマン掉落、用巨大ダイヤ+巨大ミスリル合成
ソウルドライバー	90	A	攻击时吸收敌人MP3%	暗50	アトミックキューブ的宝箱、ランパート掉落、アンバージャイアント掉落
ラストエンパイア	100	A	特技再使用时间缩短25%	–	装甲オオトカゲ掉落
ムミョウ	150	S	会心一击时伤害增加30%	–	用さびた刃+龙宫の玉合成
黑龙の大剑	170	S	龙系敌人伤害增加	火50暗50	用巨大パール+ジブラル真珠合成
太阳神剑	230	S	–	火99	用太阳のけっしょう+原初の火合成（主人公专用）
トリニティ	200	S	HP上限增加20%	–	火50水50风50土50圣50暗50用ラストエンパイア+黄金の永久机关合成（佐拉专用）

ガーディアンソード	230	S	全异常状态25%几率无效	–	用皇の大剑＋黄金の永久机关合成（基布拉鲁王专用）
メガバスター	230	S	机械系敌人伤害增加	–	用机动大剑＋黄金の永久机关合成（萨博专用）

格斗武器

名称	攻击力	RANK	特殊效果	属性	入手方法
ナイトカタール	15	D	MP＋5	–	用イーグルクロー＋ジブラル矿石合成
フェニックスクロー	20	D	HP＋20	火30	用ジブラル矿石＋ジブラル矿石合成
ネコのツメ	17	D	10%几率附加毒效果	土20	用ジブラル矿石＋ネコ人形合成
グランドトンファー	30	C	4%几率附加麻痹效果	土35	用オークトンファー＋イカリ原石合成、ケロロン掉落
ドラゴンクロー	37	B	–	水40	ネオジブラル深层的宝箱、ブラックマン掉落
リーフチャクラム	41	B	–	–	グレイマン掉落
デビルナックル	45	B	10%几率附加毒效果	暗40	用破岩石＋恶魔のキバ合成
三日月刃	50	A	MP＋15	–	用リーフチャクラム＋オリハルコン合成
メカハンド	47	B	机械系敌人伤害增加	–	用破岩石＋メカロボ人形合成
フラワーベル	50	A	全异常状态20%几率无效	水30风30土30圣30	用よつばのクローバー＋はじらいのつぼみ合成
クロネコのツメ	70	A	10%几率附加毒效果	土50	用破岩石＋お鱼合成
古代チャクラム	55	A	–	–	KESU／DPD掉落
マスターチャクラム	80	A	魔法防御力＋15	风35土35圣35	用古代チャクラム＋巨大ミスリル合成
ビームカッター	110	S	魔法攻击力增加30%	–	用古代チャクラム＋超ハイテクチップ合成
ヘルナックル	130	S	5%几率附加即死效果	暗99	用デスナックル＋恶魔のツノ合成

攻略研究

防具一览表

体防具

名称	防御力	RANK	属性	入手方法
赤にんじゃ服	16	D	暗10	用ぼうけんしゃの服＋さいほう道具合成、用カジュアルウェア＋さいほう道具合成
大空のよろい	21	D	风30	用シーフのよろい＋ジブラル矿石合成
ネコのきぐるみ	20	D	–	用ネコ人形＋ジッパー合成
クロネコきぐるみ	40	C	–	用ネコ人形＋お鱼合成
バリアスーツ	30	C	–	プロテクター掉落、ゴッゴッ掉落
コンバットスーツ	20	C	土10	用ぼうけんしゃの服＋カメレオン合成、用カジュアルウェア＋カメレオン合成
龙神のよろい	35	C	–	用イカリ铁＋イカリ铁合成
ナイトアーマー	38	C	–	用イカリ原石＋イカリ原石合成、プリズンマウス掉落
カンフーどうぎ	27	C	–	ゴッゴッ掉落（男专用）
オリエンタルドレス	27	C	–	ゴッゴッ掉落（女专用）
海ぞくいしょう・男	43	C	水30	アイストータス掉落（男专用）
海ぞくいしょう・女	43	C	水30	アイストータス掉落（女专用）
レンジャーのよろい	44	B	–	用バリアスーツ＋银の砂合成
かりゅうどの服	44	B	火10	用ぼうけん者の服＋おしゃれカタログ合成（男专用）
スポーツウェア	44	B	风10	用カジュアルウェア＋おしゃれカタログ合成（女专用）
セイントアーマー	58	B	圣25	用战士のうつわ＋パール合成
ダークアーマー	55	B	暗25	用战士のうつわ＋恶魔のキバ合成
黑にんじゃ服	50	B	暗25	用武士のこころえ＋卷物合成
ブレイクアーマー	54	B	–	コールドマインド掉落
アーミースーツ	45	B	–	ネオジブラル深层的宝箱

けものの服・男	49	B	土25	机械地下庭园的宝箱（男专用）
けものの服・女	49	B	土25	机械地下庭园的宝箱（女专用）
せいれいのよろい	70	B	圣30暗30	用银の风砂＋オリハルコン合成
メカロボきぐるみ	60	B	火20水20风20土20	用メカロボ人形＋ジッパー合成
若武者のよろい	58	B	水50	用战士のうつわ＋武士のこころえ合成
白龙どうぎ	60	A	－	用カンフーどうぎ＋达人の书合成（男专用）
カンフードレス	60	A	－	用オリエンタルドレス＋达人の书合成（女专用）
ノーブルアーマー	70	A	－	ＫＵ／ＤＰＤ掉落
白にんじゃ服	75	A	暗25	用黑にんじゃ服＋にんじゃくつした合成
ブルースーツ	100	A	水50	用正义の手先＋へんしんベルト合成
炎のよろい	110	S	火30	用白银のウンチ＋キューブのかけら合成
ゴシックドレス	110	S	火30	用カジュアルウェア＋おしゃれハンカチ合成（女专用）

头防具

名称	防御力	RANK	特殊效果	属性	入手方法
マハラジャターバン	7	D	ＭＰ＋10	火10暗10	用ケラソーの白ぼうし＋さいほう道具合成
オオカミの假面	7	D	－	－	ソヨソヨ掉落
ネコかぶり	5	D	一定时间回复ＭＰ4％	水15土15	用ネコ人形＋さいほう道具合成
クロネコかぶり	18	C	一定时间回复ＭＰ6％	水15土15	用古代ウール＋お鱼合成
バリアメット	15	C	－	－	コチコチ掉落
亲卫队のかぶと	13	C	魔法防御力＋6	－	用ジブラルのかぶと＋ジブラル矿石合成
音乐队のかぶと	22	B	－	－	コールドマインド掉落、ネオジブラル深层的宝箱
キュートキャスケット	18	B	一定时间回复HP4％	火5水20风5土5圣5暗5	用古代ウール＋おしゃれカタログ合成
黑オオカミの假面	20	B	封印效果30％几率无效	火5水5风5土15圣5暗15	用古代ウール＋マガタマ合成
圣战士のかぶと	25	B	封印效果40％几率无效	圣30	用ダイヤ＋パール合成
暗战士のかぶと	25	B	ＭＰ＋20	暗30	用ミスリル＋恶魔のキバ合成
黑にんじゃずきん	30	B	移动速度增加20％	暗25	用おしゃれカタログ＋卷物合成
メカロボかぶり	20	B	气绝效果30％几率无效	火15、水15、风15、土15、圣15、暗15	用メカロボ人形＋さいほう道具合成
牛若かぶと	25	B	－	－	用武士のこころえ＋ゆうきの种合成
王族のターバン	30	B	敌人掉落的金钱增加30％	－	用古代ウール＋巨大ダイヤ合成
ブルーマスク	30	B	－	－	用正义の手先＋ストッキング合成
ビャッコの假面	35	A	魔法防御力＋15	土30暗30	用古代ウール＋オリハルコン合成
ケラソーの青ぼうし	33	A	敌人掉落道具率上升	火风圣15	ＫＥＳＵ／ＤＰＤ掉落
ウンチメットピンク	35	A	封印效果40％几率无效	－	用ちょこっとウンチ＋オナラのもと合成
炎のかぶと	50	S	－	火50	用黄金のウンチ＋キューブのかけら合成

装备品

名称	RANK	特殊效果	入手方法
火のうでわＣランク	C	火属性攻击力＋25	用ルビー＋大きなわっか合成
水のうでわＣランク	C	水属性攻击力＋25	用サファイア＋大きなわっか合成
风のうでわＣランク	C	风属性攻击力＋25	用エメラルド＋大きなわっか合成
土のうでわＣランク	C	土属性攻击力＋25	用アメジスト＋大きなわっか合成
光のうでわＣランク	C	圣属性攻击力＋25	用月光石＋大きなわっか合成
暗のうでわＣランク	C	暗属性攻击力＋25	用暗黑石＋大きなわっか合成
战龙のブローチＣランク	C	3％几率附加气绝效果	用ルビー＋きょうりゅうの化石合成
雷龙のブローチＣランク	C	5％几率附加麻痹效果	用エメラルド＋きょうりゅうの化石合成
毒龙のブローチＣランク	C	7％几率附加毒效果	用アメジスト＋きょうりゅうの化石合成

火のゆびわCランク	C	火属性防御力+25	用ルビー+小さなわつか合成
水のゆびわCランク	C	水属性防御力+25	用サファイア+小さなわつか合成
风のゆびわCランク	C	风属性防御力+25	用エメラルド+小さなわつか合成
土のゆびわCランク	C	土属性防御力+25	用アメジスト+小さなわつか合成
光のゆびわCランク	C	圣属性防御力+25	用月光石+小さなわつか合成
暗のゆびわCランク	C	暗属性防御力+25	用暗黑石+小さなわつか合成
冷泉の首かざりCランク	C	混乱效果30%几率无效	用サファイア+くさり合成
清身の首かざりCランク	C	毒效果30%几率无效	用エメラルド+くさり合成
自由の首かざりCランク	C	麻痹效果30%几率无效	用アメジスト+くさり合成
月光の首かざりCランク	C	睡眠效果30%几率无效	用月光石+くさり合成
暗夜の首かざりCランク	C	封印效果30%几率无效	用暗黑石+くさり合成
火のうでわBランク	B	火属性攻击力+40	用巨大ルビー+大きなわつか合成
水のうでわBランク	B	水属性攻击力+40	用巨大サファイア+大きなわつか合成
风のうでわBランク	B	风属性攻击力+40	用巨大エメラルド+大きなわつか合成
土のうでわBランク	B	土属性攻击力+40	用巨大アメジスト+大きなわつか合成
光のうでわBランク	B	圣属性攻击力+40	用巨大月光石+大きなわつか合成
暗のうでわBランク	B	暗属性攻击力+40	用巨大暗黑石+大きなわつか合成
战龙のブローチBランク	B	4%几率附加气绝效果	用巨大ルビー+きょうりゅうの化石合成
雷龙のブローチBランク	B	6%几率附加麻痹效果	用巨大エメラルド+きょうりゅうの化石合成
毒龙のブローチBランク	B	9%几率附加毒效果	用巨大アメジスト+きょうりゅうの化石合成
火のゆびわBランク	B	火属性防御力+40	用巨大ルビー+小さなわつか合成
水のゆびわBランク	B	水属性防御力+40	用巨大サファイア+小さなわつか合成
风のゆびわBランク	B	风属性防御力+40	用巨大エメラルド+小さなわつか合成
土のゆびわBランク	B	土属性防御力+40	用巨大アメジスト+小さなわつか合成
光のゆびわBランク	B	圣属性防御力+40	用巨大月光石+小さなわつか合成
暗のゆびわBランク	B	暗属性防御力+40	用巨大暗黑石+小さなわつか合成
冷泉の首かざりBランク	B	混乱效果40%几率无效	用巨大サファイア+くさり合成
清身の首かざりBランク	B	毒效果40%几率无效	用巨大エメラルド+くさり合成
自由の首かざりBランク	B	麻痹效果40%几率无效	用巨大アメジスト+くさり合成
月光の首かざりBランク	B	睡眠效果40%几率无效	用巨大月光石+くさり合成
暗夜の首かざりBランク	B	封印效果40%几率无效	用巨大暗黑石+くさり合成
战士の首かざりBランク	B	倒地效果40%几率无效	用マガタマ+くさり合成
天使のつけづめBランク	B	5%几率附加睡眠效果	用正义の手先+マニキュア合成
恶魔のつけづめBランク	B	4%几率附加即死效果	用恶の手先+マニキュア合成
イカリのうでわBランク	B	物理攻击力+20	用イカリ铁+大きなわつか合成
银のうでわBランク	B	物理防御力+15	用银の砂+大きなわつか合成
ミスリルリングBランク	B	魔法攻击力+20	用ミスリル+小さなわつか合成
ダイヤリングBランク	B	魔法防御力+15	用ダイヤ+小さなわつか合成
火のうでわAランク	A	火属性攻击力+60	用火のうでわBランク+元素のかけら合成
水のうでわAランク	A	水属性攻击力+60	用水のうでわBランク+元素のかけら合成
风のうでわAランク	A	风属性攻击力+60	用风のうでわBランク+元素のかけら合成
土のうでわAランク	A	土属性攻击力+60	用土のうでわBランク+元素のかけら合成
光のうでわAランク	A	圣属性攻击力+60	用光のうでわBランク+元素のかけら合成
暗のうでわAランク	A	暗属性攻击力+60	用暗のうでわBランク+元素のかけら合成
战龙のブローチAランク	A	5%几率附加气绝效果	用战龙のブローチBランク+元素のかけら合成
雷龙のブローチAランク	A	8%几率附加麻痹效果	用雷龙のブローチBランク+元素のかけら合成
毒龙のブローチAランク	A	12%几率附加毒效果	用毒龙のブローチBランク+元素のかけら合成
火のゆびわAランク	A	火属性防御力+60	用火のゆびわBランク+元素のかけら合成
水のゆびわAランク	A	水属性防御力+60	用水のゆびわBランク+元素のかけら合成
风のゆびわAランク	A	风属性防御力+60	用风のゆびわBランク+元素のかけら合成
土のゆびわAランク	A	土属性防御力+60	用土のゆびわBランク+元素のかけら合成

光のゆびわAランク	A	圣属性防御力+60	用光のゆびわBランク+元素のかけら合成
暗のゆびわAランク	A	暗属性防御力+60	用暗のゆびわBランク+元素のかけら合成
冷泉の首かざりAランク	A	混乱效果60%几率无效	用冷泉の首かざりBランク+元素のかけら合成
清身の首かざりAランク	A	毒效果60%几率无效	用清身の首かざりBランク+元素のかけら合成
自由の首かざりAランク	A	麻痹效果60%几率无效	用自由の首かざりBランク+元素のかけら合成
月光の首かざりAランク	A	睡眠效果60%几率无效	用月光の首かざりBランク+元素のかけら合成
暗夜の首かざりAランク	A	封印效果60%几率无效	用暗夜の首かざりBランク+元素のかけら合成
战士の首かざりAランク	A	气绝效果60%几率无效	用战士の首かざりBランク+大マガタマ合成
イカリのうでわAランク	A	物理攻击力增加40%	用イカリのうでわBランク+破岩石合成
银のうでわAランク	A	物理防御力增加25%	用银のうでわBランク+银の风砂合成
ミスリルリングAランク	A	魔法攻击力增加30%	用ミスリルリングBランク+巨大ミスリル合成
ダイヤリングAランク	A	魔法防御力增加25%	用ダイヤリングBランク+巨大ダイヤ合成
ヒステリックなうでわ	A	HP增加20%	用じゃあくな生物+イチゴのないケーキ合成
ウンチのうでわ	A	MP增加30%	用ちょこっとうんち+トイレットペーパー合成
ぜひがめピアス	A	敌人掉落金额增加30%	用巨大ダイヤ+巨大ダイヤ合成
クローバーピアス	A	敌人掉落道具几率上升	用よつばのクローバー+イチゴのないケーキ合成
ヒーローパンツ	A	会心一击时的伤害值增加30%	用すえたパンツ+せんたくセッケン合成
つばさピアス	A	移动速度增加25%	用ラブレター+うちょうテング合成
古代王のリング	A	攻击时吸收敌人HP15%	ブルームトカゲ掉落

道具一览表

消费道具

名称	效果
フェニックスのはね	自动复活一次(击倒异界之门内的BOSS后获得)
クッキー	味方1人MP全回复
高级クッキー	味方全员MP全回复
万能药	味方1人各种异常状态全回复
バリアミスト	对异常状态的耐性增加(味方全员/一定时间)
HPドリンク	最大HP增加25%(味方1人/一定时间)
MPドリンク	最大MP增加25%(味方1人/一定时间)
パワードリンク	物理攻击力增加50%(味方1人/一定时间)
ガードドリンク	物理防御力增加50%(味方1人/一定时间)
マジックドリンク	魔法攻击力增加30%(味方1人/一定时间)
スペルドリンク	魔法防御力增加30%(味方1人/一定时间)
HP发生そうち	HP自动回复(味方1人/一定时间)
MP发生そうち	MP自动回复(味方1人一定时间)
てきぱきバナナ	特技使用时间缩短(味方1人/一定时间)
ウルトラバナナ	会心一击率上升(味方1人/一定时间)
朝日のけっしょう	影子1体的HP最大 增加15点
オーロラのけっしょう	影子1体的MP最大 增加3点
パワーハート	影子1体的物理攻击力上限增加3点
ガードハート	影子1体的物理防御力上限增加3点
マジックハート	影子1体的魔法攻击力上限增加3点
スペルハート	影子1体的物理防御力上限增加3点
にょっきりパワー草	影子1体LV增加一级

合成素材

名称	入手地点
正义の手先	エレメント遗迹／第４层的宝箱
恶の手先	エレメント遗迹／第３层、第４层的宝箱
マニキュア	シーフラの家の床下的宝箱、ソヨソヨ掉落、机械地下庭园／Ｂ５Ｆ广场的宝箱
イカリ铁	エレメント遗迹／第４层的宝箱
イカリ原石	エレメント遗迹／第３层的宝箱
ルビー	ボワボワ掉落
サファイア	エレメント遗迹的宝箱、コチコチ掉落
エメラルド	エレメント遗迹的宝箱、ソヨソヨ掉落、クォーツジャイアント掉落
アメジスト	エレメント遗迹的宝箱、ゴツゴツ掉落
巨大ルビー	エレメント遗迹的宝箱、ボワボワ掉落
巨大サファイア	エレメント遗迹的宝箱、コチコチ掉落
巨大エメラルド	エレメント遗迹的宝箱、ソヨソヨ掉落
巨大アメジスト	エレメント遗迹的宝箱、ゴツゴツ掉落
ダイヤ	アイストータス掉落、ネオジブラル深层的宝箱
巨大ダイヤ	机械地下庭园／Ｂ１０Ｆ的宝箱
パール	机械地下庭园／中　的宝箱
巨大パール	机械地下庭园／Ｂ１２Ｆ的宝箱
月光石	クォーツジャイアント掉落、アックスビーク掉落
暗黑石	エレメント遗迹／第５层的宝箱、クォーツジャイアント掉落、コッカトリス掉落
巨大月光石	エレメント遗迹深部的宝箱、アックスビーク掉落
巨大暗黑石	エレメント遗迹深部的宝箱、コッカトリス掉落
ミスリル	ネオジブラル深层的宝箱
银の砂	ネオジブラル深层的宝箱、デザートキューブ的宝箱、机械地下庭园的宝箱
マガタマ	ネオジブラル深层的宝箱、机械地下庭园的宝箱、エレメント遗迹深部的宝箱
大マガタマ	メカロボ制造工场的宝箱
くさり	ケロロン掉落、アイスジャイアント掉落
おしゃれカタログ	デザートキューブ?主人のやしき／しん室、本棚
战士のうつわ	机械地下庭园的宝箱、エレメント遗迹深部的宝箱
破岩石	エレメント遗迹深部的宝箱
物	エレメント遗迹深部的宝箱
恶魔のキバ	エレメント遗迹深部的宝箱
オリハルコン	エレメント遗迹深部BOSS战后入手
元素のかけら	机械地下庭园／Ｂ７Ｆ的宝箱、ねじれ空间的宝箱、メカロボ制造工场的宝箱、ぶんれつヒネット掉落
武士のこころえ	机械地下庭园／Ｂ７Ｆ的宝箱
メカロボ人形	ねじれ空间的宝箱
ゆうきの种	机械地下庭园／Ｂ７Ｆ的宝箱、ねじれ空间的宝箱
银の风砂	ねじれ空间的宝箱、ぶんれつヒネット掉落
トイレットペーパー	ねじれ空间的宝箱
しろうと4コマ	ゴーストタウン／水くみ场的宝箱
ゆうじょう４コマ	メカロボ制造工场的宝箱
古代の石	新世界／火山6的宝箱
ハイテクチップ	メカロボ制造工场的宝箱、ＭＡＩ－ＤＰＤ掉落
达人の书	メカロボ制造工场的宝箱
よつばのクローバー	メカロボ制造工场的宝箱
ちょこっとウンチ	ストーンウンチスネーク掉落

攻略研究

すえたパンツ	メカロボ工场的宝箱
白银のウンチ	在ウンチキューブ的BOSS战后，调查“?”获得
Cランクアップル	エレメント遗迹的宝箱
Bランクアップル	机械地下庭园的宝箱
Aランクアップル	机械地下庭园／B４F?广场的宝箱、メカロボ制造工场的宝箱
Sランクアップル	ブルームトカゲ掉落
レシピ书2	エレメント遗迹深部／南の小部屋２的宝箱
レシピ书3	メカロボ制造工场／特区A的宝箱
レシピ书5	天空迷宫５的宝箱
ヘアカラー·青	ゴーストタウン／やしき前的BOSS
ヘアカタログ2	ニューラーゴ村／月见广场的宝箱

纹章素材

外形	特殊能力	入手方法
金の剑	按所持金的比例提升伤害值	通关后前往ウンチキューブ／发着场，从うそくさいウンチくん处花100000GOLD购入
おばけ	ゴーストスレイヤー效果!	亡灵メンテナンサー掉落
齿车	メカスレイヤー效果!	ラウンドイデオグラム掉落
パンダ	アニマルスレイヤー效果!	ケロロン掉落
水色の玉	マジカルスレイヤー效果!	ケロロン掉落
２本の剑	物理?魔法攻击增加10%	击倒エレメント遗迹深层BOSS
丸い水色	物理?魔法防御10%	击倒エレメント遗迹深层BOSS
太阳	敌人掉落金额增加100%	击倒异界之门里的乱天王デストロイ
恶魔の羽	EXP增加30%	击倒异界之门里的ふたごゴースト
金の盾	按所持金的比例提升伤害值	通关后，前往ニューラゴー村／发着场，从あやしいオヤジ处100000GOLD购入
月	每4秒回复MP5%	击倒异界之门里的かみなりぼうや

怪物图鉴一览

名称	EXP	出现场所
古代クワガタ	7	地下どうくつ／西侧
ジブラルネズミ	4	地下どうくつ／西侧、ネオジブラル草原
二足オオトカゲ	30	地下どうくつ／古代の遗迹
グリーンタートル	38	地下どうくつ／古代の遗迹
コケティッシュ	12	地下どうくつ／古代の遗迹、ゆか下の大穴
くされ外道	8	ネオジブラル城／地下、ネオジブラル草原
ハート	10	ネオジブラル城／地下
アースリザード	22	ネオジブラル城／地下、ゆか下の大穴
ウンチスネーク	12	ネオジブラル草原
セグロクワガタ	12	ゆか下の大穴
ファナティックアイ	17	ゆか下の大穴
警报マシン	40	メカニックキューブ
メカロボ	47	メカニックキューブ
メカガニ	68	メカニックキューブ、デザートキューブ／ゴーストタウン
ボワボワ	78	エレメント遗迹
クオーツジャイアント	109	エレメント遗迹、ネオジブラル深层
コチコチ	76	エレメント遗迹

ソヨソヨ	80	エレメント遗迹
ゴツゴツ	82	エレメント遗迹
亡灵メカロボ	69	デザートキューブ
亡灵メンテンサー	60	デザートキューブ
立ち鱼	90	デザートキューブ／ゴーストタウン、ネオジブラル城／地下１０
ケロロン	110	ネオジブラル深层、机械地下庭园
ハートウォーム	74	ネオジブラル深层
アイストータス	166	ネオジブラル深层
サンダーベア	153	ネオジブラル深层
ドぐされ外道	88	ネオジブラル深层
ブラックマン	169	ネオジブラル深层
プリズンマウス	148	机械地下庭园
スネーカオ	177	地下机械庭园
フラグドメカガニ	240	机械地下庭园
くされ极道	144	机械地下庭园
コールドマインド	199	机械地下庭园
ビックビーク	173	エレメント遗迹深部
コッカトリス	168	エレメント遗迹深部、ねじれ空间
グレイマン	245	エレメント遗迹深部、ねじれ空间
アイスジャイアント	258	エレメント遗迹深部
プロテクター	258	エレメント遗迹深部、メカニックキューブ／B2F?东侧
ラウンドイデオグラム	198	エレメント遗迹深部
KU／DPD	367	メカロボ制造工场
SAI／DPD	362	メカロボ制造工场
KESU／DPD	382	メカロボ制造工场
MAI／DPD	351	メカロボ制造工场
哨戒マシン	314	メカロボ制造工场
ストーンウンチスネーク	238	ウンチキューブ
リキッドローマー	222	ウンチキューブ
ぶんれつヒネット	166	ねじれ空间
花火ネズミ	172	ねじれ空间
警报マシン・ネオ	392	アトミックキューブ
シビルサーバント	444	アトミックキューブ
メンテナンサー	480	アトミックキューブ
アーマーフィッシュ	566	アトミックキューブ、异次元の圣域
ウルトラケロロン	612	异次元の圣域、天空迷宫
ソリッドマインド	598	异次元の圣域
スペルキャスター	555	异次元の圣域
ゴールドメカロボ	520	异次元の圣域
アンバージャイアント	672	异次元の圣域／奥しんでん、新世界
ランパート	1280	からくり城
カーブドルーン	743	からくり城
ケアユニット	712	からくり城
斩刃破マイ	986	からくり城
击贯破クウ	975	からくり城
碎阵破ケス	980	からくり城
不死の翼	1012	天空迷宫、新世界
イッカクマ	777	天空迷宫、新世界

ハイパーケロロン	1108	天空迷宫
オオジロガメ	1410	天空迷宫
フェティッシュ	888	天空迷宫
ペイルマン	1278	天空迷宫、新世界
スネークイン	740	新世界
カッパーウンチスネーク	910	新世界
装甲オオトカゲ	1850	新世界
ダラケシロクマ	2040	新世界

怪物图鉴一览

名称	掉落物品
古代クワガタ	25GOLD
ジブラルネズミ	10GOLD
二足オオトカゲ	59GOLD、イーグルクロー、シーフのよろい、ハンターのよろい?男、ハンターのよろい?女、ジブラル矿石、大きなわつか
グリーンタートル	70GOLD、ジブラルソード、アネモネ、オークトンファー、エメラルド、サファイア、きょうりゅうの化石
コケティッシュ	33GOLD、スタイルキャスケット、ジブラルのかぶと、ケラソーの白ぼうし
くされ外道	22GOLD、ぼうけん者の服、ルビー
ハート	25GOLD、ケラソーの白ぼうし、サファイア
アースリザード	49GOLD、ジブラルソード、クレイモア、シーフのよろい、大きなわつか、アメジスト
ウンチスネーク	90GOLD、ジブラルのかぶと、オオカミの假面
セグロクワガタ	20GOLD、イーグルクロー
ファナティックアイ	28GOLD、サファイア
警报マシン	40GOLD、ナイトレイピア、アネモネ、イカリ铁
メカロボ	50GOLD、オークトンファー、ハンターのよろい?男、ハンターのよろい·女
メカガニ	100GOLD、シーフのよろい、バリアスーツ、バリアメット、ジッパー
ボワボワ	85GOLD、ナイトレイピア、オオカミの假面、バリアミスト、ルビー
クオーツジャイアント	250GOLD、月光石、暗黑石
コチコチ	80GOLD、ウェイブソード、バリアメット、サファイア
ソヨソヨ	92GOLD、アネモネ、オオカミの假面、エメラルド
ゴツゴツ	98GOLD、グランドトンファー、バリアスーツ、カンフーどうぎ、オリエンタルドレス、アメジスト、巨大アメジスト、イカリ铁
亡灵メカロボ	87GOLD、オークトンファー、ギルドの服、チェックキャスケット、大きなわつか
亡灵メンテンサー	94GOLD、海ぞくいしょう·女、巨大ルビー、くさり、MPドリンク
立ち鱼	135GOLD、ナイトレイピア、バリアミスト、サファイア
ケロロン	77GOLD、グランドトンファー、バリアスーツ、キャラバンターバン、くさり、小さなわつか、てきぱきバナナ
ハートウォーム	99GOLD、ウィングソード

アイストータス	135GOLD、海ぞくいしょう·男、カンフーどうぎ、オリエンタルドレス、ミスリル
サンダーベア	168GOLD、ジュウ王剑、重战士のかぶと、けものの头かざり
ドぐされ外道	93GOLD、クッキー
ブラックマン	138GOLD、ウィングソード、ドラゴンクロー、アーミースーツ、パワードリンク、HP发生そうち、MP发生そうち
プリズンマウス	65GOLD、ナイトアーマー、きょうりゅうの化石
スネーカオ	89GOLD、ウィンドソード、ジュウ王剑、バリアスーツ、クッキー
フラグドメカガニ	150GOLD、ドリルハンド、ブレイクアーマー
くされ极道	105GOLD、バジル、ドラゴンクロー、けものの服?男、けものの服?女、けものの头かざり
コールドマインド	127GOLD、アーミースーツ、ブレイクアーマー、音乐队のかぶと
ビックビーク	152GOLD、月光石、小さなわつか、てきぱきバナナ
コッカトリス	168GOLD、暗黑石、大きなわつか、ウルトラバナナ
グレイマン	180GOLD、水镜剑、ふういん剑、リーフチャクラム、ブレイクアーマー
アイスジャイアント	255GOLD、バリアミスト、サファイア、巨大サファイア、くさり
プロテクター	200GOLD、バリアスーツ、キャラバンターバン
ラウンドイデオグラム	200GOLD、ガードドリンク
KU／DPD	367 227GOLD、水镜剑、けものの服?男、けもも服?女
SAI／DPD	235GOLD、ノーブルアーマー
KESU／DPD	270GOLD、古代チャクラム、ケラソーの青ぼうし
MAI／DPD	250GOLD、音乐队のかぶと、ハイテクチップ
哨戒マシン	190GOLD、バジル、重战士のかぶと
ストーンウンチスネーク	183GOLD、ちょこつとウンチ
リキッドローマー	225GOLD、音乐队のかぶと
ぶんれつヒネット	225GOLD、元素のかけら、HP发生そうち
花火ネズミ	170GOLD、クッキー、高级クッキー
警报マシン·ネオ	119GOLD、ケラソーの青ぼうし、ウルトラバナナ、巨大ルビー
シビルサーバント	213GOLD、ナイトセイバー、バジル、ノーブルアーマー、巨大アメジスト
メンテナンサー	267GOLD、古代チャクラム、元素のかけら
アーマーフィッシュ	295GOLD、巨大ミスリル
ウルトラケロロン	295GOLDお鱼、へんしんベルト、すとつきんぐ
ソリッドマインド	333GOLD、はくしゃくのかんむり、エメラルド
スペルキャスター	299GOLD、デスナックル、プリンスアーマー
ゴールドメカロボ	700GOLD、エバーソード、アカデミーコート
アンバージャイアント	340GOLD、炎の剑、ソウルドライバー、エメラルド、アメジスト、巨大エメラルド、巨大アメジスト
ランパート	373GOLD、ソウルドライバー、ノーブルアーマー、メカロボきぐるみ、王家の皿
カーブドルーン	356GOLD、白龙の大剑、エバーソード、アカデミーコート、ケラソーの赤ぼうし
ケアユニット	423GOLD、メカハンド、マスターチャクラム、高级クッキー

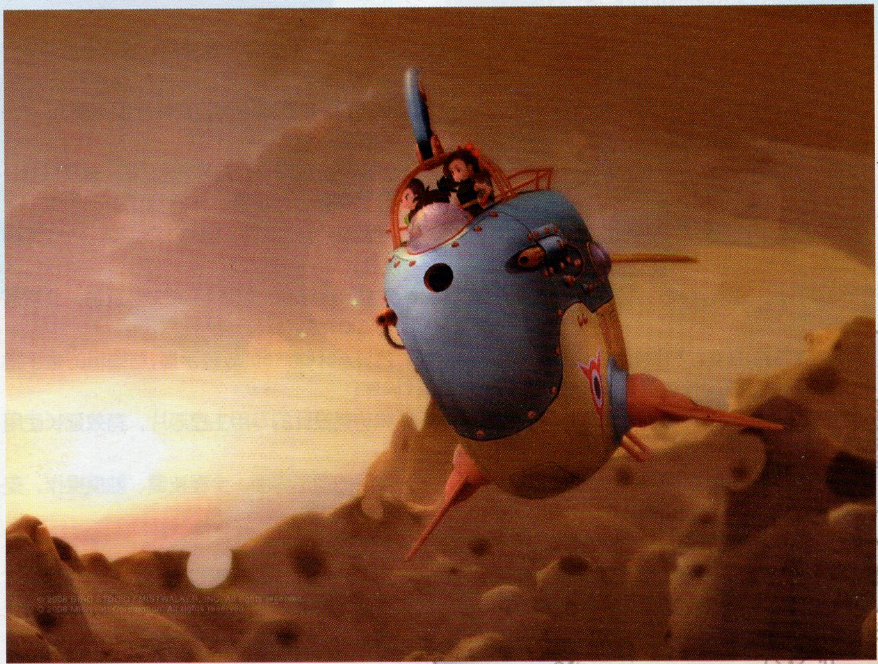
斩刃破マイ	520GOLD、ウィザードコート、メカロボ人形
击贯破クウ	圣战士のかぶと
碎阵破ケス	プリンスアーマー
不死の翼	444GOLD、フェアリーソード、デスナックル、アカデミーコート、ビャッコの假面、古代の石
イッカクマ	400GOLD、シシ王剑、ベルセルクアックス、黑オオカミの假面
ハイパーケロロン	400GOLD、巨大ルビー、巨大アメジスト、巨大エメラルド、巨大暗黑石、巨大月光石、Sランクアップル
オオジロガメ	200GOLD、ウィザードコート、白龙どうぎ、めんきょかいでん书
フェティッシュ	200GOLD、王家の皿
ペイルマン	480GOLD、ゴールデンアックス、プリンスアーマー、きょじんのこぶし
スネークイン	362GOLD、デスナックル、ダークアーマー
カッパーウンチスネーク	477GOLD、ライトソード、ウィザードコート
装甲オオトカゲ	550GOLD、ラストエンパイア、クイーンカタール、セイントアーマー
ダラケシロクマ	550GOLD、机动大剑、ホーリーロッド、白龙どうぎ、カンフードレス、巨大月光石

异界之门一览

名称	难易度	出现地点	BOSS
ウロコ	★	ネオジブラル城下町／中央广场	コモドドラゴン
しゅうじん	★	ネオジブラル城下町／中央广场	しゅうじんゴースト
花	★★	ネオジブラル城下町／居住区	フラワートカゲ
ぼうれい	★★	ネオジブラル城下町／居住区	ドラゴンゴースト
いかずち	★★★	ネオジブラル城下町／中央广场	かみなりぼうや
冷血	★★★★	ネオジブラル城下町／庭园	トリッポ666
世界树	★★★★	ネオジブラル城下町／庭园	うんちバード
ふたご	★★★★★	ネオジブラル城／西ろうか	ふたごゴースト
潮	★★★★★	ネオジブラル城下町／庭园	クジランナー
からくり城	★★★★★★	ネオジブラル城下町／城门	マモール8型
ウンチ勇者	★★★★★★	ネオジブラル城下町／居住区	パイロウンチくん
传说のウンチ	★★★★★★	ネオジブラル城／メカット研究所	ウンチタイクーン
恋	★★★★★★★	ネオジブラル城／中园	ジニィキューピット
天子	★★★★★★★	ネオジブラル城／东ろうか	ミストウォーカー
海王	★★★★★★★★	ネオジブラル城下町／中央广场	マーマンリザード
乱天王	★★★★★★★★	ネオジブラル城／エントランス	乱天王デストロイ
战士	★★★★★★★★★	ネオジブラル城下町／居住区	リザードモンク
おやこ	★★★★★★★★★	ネオジブラル城下町／町はずれ	おやこパンダ
天空迷宫	★★★★★★★★★	ネオジブラル城／ろうや	インペウーパー
绝望	★★★★★★★★★★	ゆか下の大穴／育成室	デストロイ
究极	★★★★★★★★★★	ネオジブラル城下町／中央广场	アーケインドラゴン

异界之门一览

名称	EXP	奖励	备注
ウロコ	210	こだちハヤブサ/ギガンテス	—
しゅうじん	337	デュエルアーマー/Cランクアップル/キングソード	—
花	467	绿光剑	—
ぼうれい	716	神龙の大剑/Bランクアップル	—
いかずち	975	恶魔のキバ/Aランクアップル/ソウルバスター	—
冷血	1600	ウィザードコート/罪深き剑	需要反永久机关2
世界树	1660	黄金の枝	需要反永久机关2
ふたご	3600	ラストエンパイア/ホーリーロッド/恶魔の羽	—
潮	4100	クイーンカタール	—
からくり城	17900	太阳のけっしょう	—
ウンチ勇者	5800	超ハイテクチップ	—
传说のウンチ	6565	あわてん棒/ノミのしんぞう	—
恋	4800	圣水/恶魔のつの	—
天子	6630	世界树の实	—
海王	7400	キューブのかけら	—
乱天王	6900	ジブラル真铁/ダークシード	—
战士	7420	ちびっこのおうえん/さくらの花びら	需要异界のカギ?绿
おやこ	6800	原初の火	异界のカギ?黄が必要
天空迷宫	23000	天国チョウ	—
绝望	18000	古代の石	喂养デストロイ到成长率100%
究极	17500	おうかん/黄金のかぶと	将全部异界之门通过



爱机学堂办学宗旨：
辅导对主机知识了解较少的朋友，大家一起提高水平。



■主持/翔武
■美编/大狐狸

力求尽善尽美——原生DSi 1.4烧录卡

当前，DSi的SLOT-1烧录卡已经进入成熟阶段，各厂商也都在积极推出新的产品，而黄金DSTTi作为老款DSTT烧录卡的最新一代烧录卡，该有的功能一个都不少，更是增加了对于DSi 1.4系统的原生支持，无需额外操作和固件升级，即便是已经升级到最新1.4系统的DSi主机也能直接使用。按照DSTT小组的说法，发售原生支持1.4系统的烧录卡，省去玩家们不必要的操作，是为了力求尽善尽美。那么，接下来就请跟随冷夏一同来看看黄金DSTTi的实际表现吧。

简约时尚的包装设计



↑黄金版DSTTi采用当下流行的吸塑包装。

如果一定要用什么词语来形容黄金DSTTi的包装设计，冷夏则只能用“简约”二字加以概括。一款产品成功与否，很大程度上取决于包装给人的第一印象，而DSTT给人的感觉便是简约大方却又不失时尚要素。

包装采用目前较为流行的“黄金”质感为主要元素，配以简洁的品牌LOGO，构成了鲜明的对比与视觉冲击，稳重的设计中透射强烈的科技质感，将简约时尚的设计风格发挥到了极致。

在包装的左侧，简单的几个图标将DSTT的技术规格简单明了的进行了标注，microSDHC卡的logo意味着黄金DSTTi支持microSDHC卡作为容量扩展介质，支持4GB、8GB乃至更大容量的16GB与32GB的闪存卡。

在包装的背面则详细的列出的黄金DSTTi的技术规格与功能：

◆ 支持固件升级

◆ 支持最新1.4系统，以及未来系统更新

◆ Slot1接口，免刷机，内建引导功能，并可引导GBA端烧录卡；

◆ CleanROM支持，毋须电脑软件转换，游戏兼容性100%；

◆ SDHC TF和标准TF全兼容，最大支援4TB容量(4096GB字节)；

◆ 硬件SDHC高速传输，支持任意速度TF卡，杜绝拖慢；

◆ 直接存盘到TF卡，无需电池记忆，永不掉档；

◆ 自动识别存档类型，不需要更新存档库；

◆ 全面支持自制软件，自动DLDI，支持Moonshell多媒体；

◆ 直接支持FAT16和FAT32文件系统，兼容各版WINDOWS；

◆ 内建ActionReplay金手指，可编辑的金手指代码库；

◆ 微功耗设计的专用主控芯片，有效延长使用时间；

◆ 友好的图形界面、全程按键、触摸操作，支持个性化皮肤；

◆ 支持四键复位；

◆ 支持Wi-Fi、振动包、浏览器；

◆ 支持Download play；

◆ 支持DSL四级亮度调节功能；

◆ 附增SDHC高速读卡器，极速复制文件；

从列表中我们可以看到，黄金DSTTi的功能十分强劲，但是否真如包装上所标注的，我们还需要测试后才能作出结论。

精益求精的硬件做工

无论包装多么精美，烧录卡作为一种拥有一定技术含量的周边产品，其硬件做工至关重要。

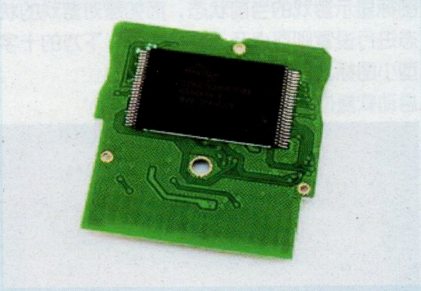
黄金版DSTTi烧录卡



黄金版DSTTi分为黑白两种款式，无论是黑色还是白色主机都很好配，两种款式功能配置一致没有区别。

与一般的SLOT-1烧录卡一样，黄金DSTTi与NDS正版游戏卡带大小一致，整张烧录卡严丝合缝，找不到一颗螺丝，并且表面与边缘都十分平整，没有不应出现的突起、凹陷与毛刺，使用时插拔顺畅。microSD卡卡槽为直插式设计，方便平时的microSD卡的取用。

拆开卡带，我们能清楚地看到电路板印刷走线排布合理清晰，元件焊点颗粒均匀圆润，没有毛刺与虚焊存在，整体工艺处于中上水平。



简单易用的上手使用

无论烧录卡的功能有多么强大，如果无法使初次使用的玩家十分快速的掌握使用方法，那么在产品的易用性上便是不合格的。接下来就请跟随冷夏一起来究竟如何使用。

安装内核与拷贝游戏

黄金DSTTi与其他烧录卡一样，需要配合TF卡，并在TF卡上放置菜单及系统文件方可正常使用：

下载最新版内核压缩包，将CHS（简体中文）文件夹内的“TTMENU.SYS”、“TTMENU.DAT”以及“TTMenu”文件夹一起拷贝至microSD卡根目录，便完成了全部的安装工作。而游戏的安装也十分简单，直接将*.nds或者*.ids的游戏文件从压缩包内解压，并拷贝至microSD卡上的任意目录下即可。

相信只要初步掌握电脑使用的玩家便能轻松掌握。

直接支持DSi 1.4系统



黄金DSTTi采用最先进的正版游戏卡模拟技术，让烧录卡被系统检测时识别为一张正版游戏卡带。任天堂无法通过系统升级进行屏蔽，因为如果要屏蔽等于封杀所有的正版游戏卡带。

黄金DSTTi作为原有产品的升级版本，最大的特性莫过于原生支持DSi 1.4系统，并向下兼容早先版本DSi主机，乃至DSL、以及NDS。用低廉的价格，直接用DSi烧录卡替代先前的老的DSL烧录卡。因为必然的，同样的价格，任何消费者都会选择支持更多主机型号的烧录卡。

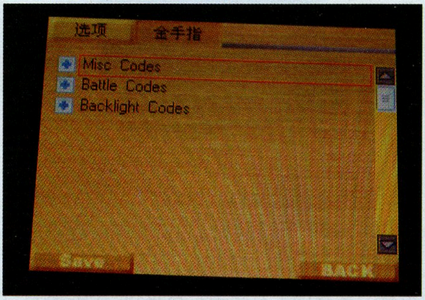
亲切直观界面与图标

黄金DSTTi将会自动扫描microSD卡上的*.nds文件，然后生成游戏列表，所以游戏可以放于任意目录下而被有机的整合到一个菜单里。DSTT的界面充分利用了NDS的上下双屏设计，在上屏显示游戏的详细信息，包括文件名称、文件大小、存档日期、厂商代码；下屏则采用对应触摸控制的有列表，每款游戏除了显示其图标、文件名称以及文件大小之外，还会在文件名下方用专门的



图标显示游戏的当前状态，而如需对游戏的状态进行设置则可点及“文件大小”下方的十字型小图标。

启动软复位、金手指以及DMA读卡



↑金手指设置菜单。

点击游戏列表中相应游戏的右侧十字小图标便可进入游戏的具体设置。选项列表中包含“DMA读卡”、“软件复位”、“金手指”三项，点击相应栏目或者按A键便可进行设置；而具体的金手指信息则需要在“金手指”选项卡中进行选择，可以点击栏头的金手指按钮进入，也可使用左右方向键快速切换至该游戏的金手指列表，金手指代码被集成与内核安装包中，将自动匹配相应的游戏代码，无需另外查找与设置，十分方便。设置完成后则需要点击右下角的SAVE按钮进行保存，方可在游戏中运用当前设置。

技术解析★★★

软复位★★★★

这里暂且不讨论频繁的开关机是否会对主机的寿命构成影响，单单就每次更换游戏便需要关机再开机这样的操作本身就是一件十分麻烦及繁琐的事情，而软复位功能便是为了令玩家摆脱这种麻烦而设计。当需要更换游戏时，只须在游戏中同时按下ABXYLR六个按键，便可跳出游戏返回烧录卡菜单，十分方便。

金手指★★★★

金手指是一项颇具争议的功能，对于核心玩家来说往往不屑于使用这种修改游戏而降低游戏难度的“作弊”手段，但对于许多仅仅是想过把瘾的入门级玩家来者，许多优秀的游戏却因为难度过高而失之交臂。DSTT的金手指功能可以自如的开启与关闭，并且定制相应的选项，例如《SRW》改改金钱就OK了，这样并不影响游戏性，反而能玩得更加尽兴，对于勇于挑战自我的玩家，只要将金手指功能直接设置为“关闭”便不会对游戏进行任何修改。仁者与智者，萝卜与白菜，大家各取所需吧。

DMA读卡★★★★

microSD卡作为烧录卡的存储介质，其读取速度直接影响到实际游戏时的效果，虽然使用金士顿、PNY以及东芝的日产芯片的高速microSD卡可以避免因读取速度不够而导致的拖慢或死机等问题，但事实上这种芯片的microSD卡并不是那么容易购买到。为了令玩家能有更广泛的选择，并保证游戏时的良好体验，DMA读卡技术便应孕而生，能令DSTT很好兼容各种型号的microSD卡而不在游戏中出现问题。

功能强大的系统选项

在官方提供的功能列表中有专门标注“可引导GBA端烧录卡”、“支持DSL四级亮度调节功能”等扩展功能，而这些功能的实现都需要点击下屏游戏列表左上方的“系统选项”按钮，在系统选项菜单内进行操作及使用。软复位默认开启时所有列表中的游戏都将启用软复位功能，但这有可能导致部分自制软件运行出现错误，所以建议保持关闭状态；PASSME模式是指将DSTT当作引导卡，引导老一代的SLOT-2的NDS烧录卡（例如SCSD），并用其运行NDS游戏；GBA模式则是直接启动SLOT-2插槽内的GBA烧录卡（例如EZ2），并用其运行GBA游戏，而关机一项点击后将立即切断电源关闭主机（连关机都不用拨开关了）；最后一项调节背光，是一个简单但是十分实用的功能，玩家只要重复点击标志便可由暗到亮，调整当前屏幕背光的亮度，而无需进入NDSL主机菜单进行设置，方便的同时还能积极减少主机电池消耗。

可靠的游戏兼容性

游戏兼容性一直以来都是玩家们购买烧录卡时最为关心的事情，谁也不想手中的烧录卡无法运行想玩的游戏。那么黄金DSTTi的游戏兼容性到底如何，我们不妨拿出几款曾经令众多烧录卡尴尬的游戏进行测试，当然，层出不穷的新游戏也是非常考验烧录卡功能的，所以除了老问题之外，我们这里再选取几款最新的游戏进行测试（游戏测试环境：NDSi主机（使用日版 1.4J系统）、金士顿日产原装高速8GB microSD卡，使用TT内核，版本为1.17a07）：

游戏名称	版本	运行	存档
《新超级马里奥兄弟》	汉化版	OK	OK
《最终幻想III》	汉化版	OK	OK
《勇者斗恶龙IV》	汉化版	OK	OK
《勇者斗恶龙IX》	日版	OK	OK
《恶魔城 苍月的十字架》	汉化版	OK	OK
《恶魔城 废墟肖像》	汉化版	OK	OK
《神游马力欧DS》	官方中文版	OK	OK
《逆转裁判4》	汉化版	OK	OK
《塞尔达传说 幻影沙漏》	汉化版	OK	OK
《俄罗斯方块DS》	汉化版	OK	OK
《超级马里奥赛车DS》	汉化版	OK	OK
《口袋妖怪 白金》	汉化版	OK	OK
《老子制造》	日版	OK	OK
《最终幻想XII 亡灵之翼》	美版	OK	OK
《雷顿教授与恶魔之箱》	日版	OK	OK
《圣洁传说》	日版	OK	OK
《偶像大师DS》	日版	OK	OK

游戏的抽样测试结果令人十分满意，首先黄DSTTi支持在1.4系统的DSi主机上直接使用，无需借用其他主机进行固件升级。个别大容量的游戏在载入时需要一到二秒的读取时间，速度上可以接受，而游戏的存档已经自动被调整为512KB大小保存于TF卡上，安全可靠。经实际测试检验：《新超级马里奥兄弟》迷你游戏正常，《超级马里奥赛车DS》与《俄罗斯方块DS》联机功能正常，能接入WFC对战；《恶魔城 苍月的十字架》篇头动画不拖慢，《恶魔城 废墟肖像》游戏正常存档不死机；《圣洁传说》片头动画在开启DMA读卡后完美播放且游戏正常运行；加入最新防烧录技术的《俺制造》以及DSi混合游戏《偶像大师DS》，黄金DSTTi也能够完美运行，令人满意。

影音播放与智能化的自制程序

对于自制软件的支持，黄金DSTTi采用最新的DIDL自动补丁技术，目前98%以上自制软件均能完美支持。

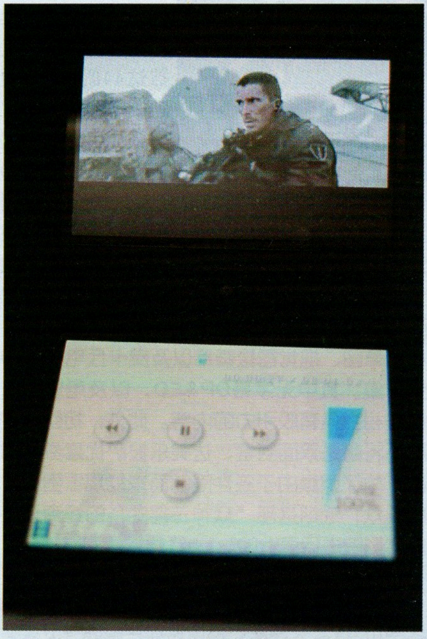
而与当前的其他的SLOT-1烧录卡一样，黄金DSTTi需要依赖MOONSHELL来实现影音播放与电子书功能。由于采用自动DIDL补丁技术，DSTT能直接运行原版Moonshell以及各种优化中文版本，使用最新的Moonshell 2.05实际测试后发现影音播放以及电子书功能都完全正常。详细操作这里就不作过多介绍，请参阅以往《掌机迷》杂志的相关内容。

除此以外冷夏还测试了当下较为热门的几款自制软件进行了测试，例如，字典软件NewDictS以及绘图软件Colors，两者均无例外的得到了很好的支持，NewDictS0.7r能正确地载入microSD卡上所放置的字典文件，而Colors则能正确地将绘画作品保存至microSD卡上。

总评

黄金DSTTi是一款基于当前成熟的SLOT-1烧录卡技术而研发的最新产品，不仅能总结先前的老型号烧录卡在软硬件设计上的以一些不足之处，避免出现同样的问题，而且同时它也吸取了老型号烧录卡的众多优点，并再此基础上进行了改进，力求尽善尽美。不仅在游戏兼容性以及功能扩展上达到了前所未有的高度，而且在操作使用上也极其方便，可以说是一款相当优秀的烧录卡产品。

名称	种类	版本	测试结果
Moonshell	多媒体播放器	2.05	OK
NewDictS	字典软件	0.7r	OK
NesDS	FC模拟器	2007.08.01	OK
Colors!	绘图软件	1.06	OK
DSOrganize	PDA软件	3.01	OK



↑黄金TTi支持电影、音乐播放以及电子书阅读。

软硬兵团

口袋基地



□文/PMGBA 星痕&SSPASS
□责编/八房

口袋新闻　最新剧场版DVD预定发售



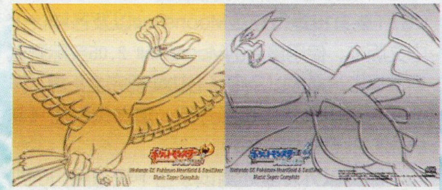
神奇宝贝第12部剧场版《阿尔宙斯 前往超克的时空》于2009年7月18日在日本公映。该片取得了45亿2400万日元的票房佳绩，总动员人数达440万人，票房成绩位列神奇宝贝系列电影的第六位。此片的DVD也预定于2009年12月18日发售，售价4179日元（含税）。与去年《骑拉帝纳与冰空的花束 洁咪》一样，这次的DVD也收录了日语字幕。除了正片，还包括如下映像特典：特典包括了“无制作人名单版OP＆ED”、插画设定资料集、构想草图、视觉图像画廊以及皮卡丘电影2009预告集。其中无字幕OP&ED，以及电影预告都是相当具有吸引力的内容。此外，初回限定版还将赠送双面封套、达美乐披萨优惠券等赠品。为了照顾由于条件限制而未能观看到影片的观众，近期这部“众神三部曲”的终章正在限定影院进行再上映。

—— DP动画片尾曲再度变更 ——

2009年10月1日起，神奇宝贝系列动画《神奇宝贝 钻石＆珍珠》将更换新片尾曲“ドッチ～ニョ?”（是哪个～哞?）。据介绍，这是一首具有不可思议的韵律的歌曲，将由哞哞牛奶与アラキさん演唱，作词为吉川兆二＆浅草KIDS，作曲与编曲为荒木启六。这是一首把不同的神奇宝贝名字和绝招种类等混合起来，唱出的一首欢乐的神奇宝贝世界之歌。而且每周曲子的结尾都会有新的谜题：“今天是哪一个?上面吗?下面吗?右面吗?左面吗?”，坐在电视机前的你一定要猜出来哦!

——《心金·魂银》原声大碟预定发售 ——

到目前为止，神奇宝贝系列最新作“神奇宝贝 心金·魂银”总销量已突破200万件，可见当初GB/GBC平台的金·银的人气延续至今未见衰弱。金·银的游戏原声未曾发售过CD，想必是许多玩家的一大遗憾。这次官方趁着新游戏的火热人气，终于预定发售《心金·魂银》的原声大碟。由Game Freak的音声小组 田顺一、一之 刚等大师全程监修，豪华的三碟装，分量十足的3小时收录内容，绝对让诸位口袋fans大饱耳福。本CD种，不但有新游戏中的新作背景音乐，同时还收录了部分旧作“金·银”中未发售的曲目，曲目总数达到270曲。另



外还附有全彩的豪华24P小册子，将音乐与游戏中名场面相联系，更有开发者的制作秘话。《神奇宝贝 心金·魂银 音乐超全收录》大碟，将于2009年10月28日发售，售价2625日元（含税），千万别错过了！

口袋周边

—— 卡片新系列发售 ——

随着「心金·魂银」的发售，神奇宝贝对战卡片也进入新系列，名字变更为「ポケモンカードゲームLEGEND」。2009年10月9日发售的是系列第一弹，补充包「心金套装」与「魂银套装」。这次登场的是与"传说"这个名字相称的神奇宝贝——凤王与洛奇亚，大量城都地区的神奇宝贝也齐齐登场。两套补充包售价均为315日元（含税），收纳了11枚卡片，其中两枚为闪光卡。



口袋资料 口袋卡片 PTCG卡组构建分析(Ⅰ)

口袋妖怪卡片对战游戏（Pokemon trains card game，简称PTCG，下同）是基于口袋妖怪系列游戏推出的一种关于口袋妖怪的另类对战游戏，是一款结合了经典卡片对战游戏和口袋妖怪元素的卡片游戏。双方玩家各使用一定数量的卡片构成的卡组进行对战，使用各自卡组的卡片效果对对方进行"攻击"和"干扰"，最终决定胜利的一方。大家以前可能从《口袋迷》等杂志上看过对PTCG的规则和上手入门的一些教程文章，所以在这方面笔者就不多加探讨了，今天要讲的是其他的要素，那就是在PTCG中的一个获胜关键：卡组。

决定PTCG胜负的影响因素不外乎三种："运气"、"技术"和"卡组"。"运气"这东西没办法怎么说，平时多烧香拜佛祈祷让你在对战时抽到想要的卡吧。"技术"是一种需要玩家自己去锻炼，增强的东西，也是没办法靠言传就可以提升的。而"卡组"则成为了一个至关重要的问题，如何组建一个卡组才为之合理？如何才能组建一个可以称之为好的卡组？又如何去判断一个卡组的好坏？我想这些都是一个新手玩家必定会遇到的问题。作为一个过渡阶段的玩家，笔者在这里就这方面的问题，和其他广大fans们探讨，分析一下，希望可以起到抛砖引玉的作用，更希望能够吸引更多的玩家关注并且参与到口袋卡片中来。

构建一个合理的卡组

先撇开一个卡组的战斗力和强度问题不谈，构建一个PTCG的卡组，首先应该要做到"合理"。卡组构造不合理的卡组在对战中只会屡遭挫败，甚至连对战前的卡组检测也无法通过。何为之"合理"？据笔者自己的看法有以下几点：

1、卡组的组成必须符合PTCG规则的规定

一个卡组最基本的就是要符合游戏的规则规定了，PTCG对卡组的规定具体有：

（1）卡组需要由一定数量的卡片组成，不可多也不可少。（具体卡片的数量根据情况也有所不同，PTCG正规比赛默认为60张卡，而民间的玩法根据玩家双方的协商也有40、30乃至15张的。）

（2）卡组中的同名卡片除『基本能量卡』外不可重复放置超过规定的数量。同样根据卡组里



卡片的数量不同情况也有所不同，在一般由60张构成的卡组中，除『基本能量卡』外，同名的卡片最多只可以重复放置4张。（这里需要注意的是，即使是不同的卡片，只要名字相同就不可重复放置4张以上。）

如上，「pPL－010 基拉提那（起源形态）」和「pPL－009 基拉提那（变化形态），虽然它们的编号和技能都不一样，是两张不同的卡片，但因为名字相同，所以在同一卡组中同样不可重复放置4张以上。

（3）卡组中至少需要包含一张或以上的基本怪兽卡（Basic），能量卡和训练卡则不做要求。

2、卡组里的卡片需要可以做到一定程度的配合

卡片的配合可以是多样的，有的是属性上的配合，有的是技能、能力上的配合，有的是攻击上的配合，有的是辅助效果上的配合，多种多样，下面举一个例子。



「pPL－003 火焰鸡」 HP130 [火]
二次进化卡：由「力壮鸡」进化

[特殊能力] 燃烧吐息
自身在己方回合内可使用一次。令对方一只主场怪兽烧伤。自身处于特殊状态时此能力无法使用。

[无][无] 猛抓 40
令对象下回合不能撤退。

[火][火][无] 火旋涡 100
丢弃自身2个能量。

弱点：[水]＋30
撤退费用：[无]

「dSF－097 希多兰 (Lv.X)」 HP120 [火]
Lv.X怪兽卡：由「希多兰」升级

[特殊体质] 热金属
对方烧伤的怪兽进化、退化、升级时，不恢复烧伤状态。回合结束时对方为其烧伤怪兽投掷的硬币均视为背面。



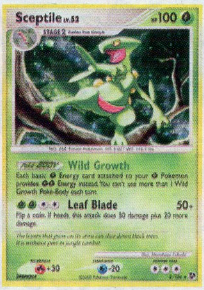
[特殊能力] 热风
自身在己方回合内结束时可使用一次。若自身是后场怪兽，选择最多2张当回合因己方[火]或[钢]属性主场怪兽的技能所丢弃的『基本能量卡』，放回该怪兽身上。

弱点：[水]×2
撤退费用：[无][无][无][无]

如上的两张卡，「pPL－003 火焰鸡」的"火旋涡"虽然威力强，但使用后有需要丢弃2个能量的副作用，在没有配合的情况下只能属于一个半鸡 肋的技能。而「dSF－097 希多兰(Lv.X)」的"特殊能力 (Poke－power)"则可以弥补这个缺陷。

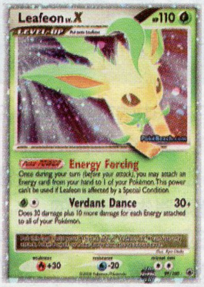
当「pPL－003 火焰鸡」为主场怪兽，「dSF－097 希多兰 (Lv.X)」为后场怪兽时，只要主场的「pPL－003 火焰鸡」满足能量需求，使用"火旋涡"的时候丢弃的2个能量，在当回合结束后就可以立刻发动「dSF－097 希多兰(Lv.X)」的"特殊能力"拿回来。而且「dSF－097 希多兰 (Lv.X)」的"特殊体质 (Poke－body)"只有自己一个人在场是也没用，因为「dSF－097 希多兰 (Lv.X)」无法令对方的怪兽烧伤。但「pPL－003 火焰鸡」的"特殊能力"则可以每回合一次的令对方的主场怪兽烧伤。配合「dSF－097 希多兰 (Lv.X)」的这个"特殊体质"有如虎添翼的搭配效果。

综上，不管是在能力上或者是进攻上，「dSF－097 希多兰 (Lv.X)」都能为「pPL－003 火焰鸡」做出强力且紧密的配合，所以这两张卡的配合适合作为卡组的核心战术进行运行和发挥，自然也将分配到一个卡组里，后面我将对这方面进行详细介绍。类似的情况还有不少，同一张卡片配合不同的卡片发挥出来的效果也不一样。例如下面这个强力的组合



「dGE-008 蜥蜴王」 HP100 [草]
二次进化卡：由「森林蜥蜴」进化
[特殊体质] 茂盛
己方所有[草]属性怪兽身上的基本[草]能量卡提供[草][草]能量，同一回合只能使用一次“茂盛”。
[草][草][无][无] 刃叶斩 50+
投币一次，正面则追加20伤害。
弱点：[火]＋30
抵抗力：[水]－20
撤退费用：[无][无][无]

「dGE-008 蜥蜴王」的“特殊体质”可以说是所有[草]属性怪兽的福音，而对于部分技能的效果和伤害需要靠自身身上的[草]能量数量决定的怪兽更是如虎添翼。如下面这几张草属性的怪兽



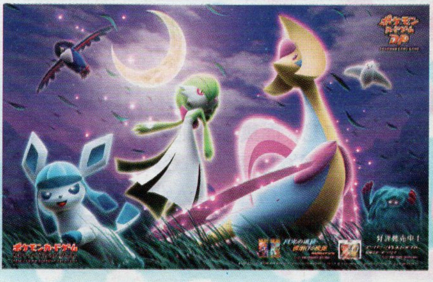
「dMD-099 草精灵 (Lv.X)」 HP110 [草]
Lv.X怪兽卡：由「草精灵」升级
[特殊能力] 能量促进
自身在己方回合内可使用一次。从手牌中放置一张『能量卡』至己方场上一只怪兽上。自身处于特殊状态时此能力无法使用。
[草][无] 新绿之舞 30+
追加己方场上能量总数×10的伤害。

弱点：[火]＋30
抵抗力：[水]－20
撤退费用：[无][无]



「pPL-021 狩猎凤蝶」 HP120 [草]
二次进化卡：由「甲壳蛹」进化
[草] 彩色粉末 20+
若自身拥有的能量小于等于2个，令对象中毒；若等于3个，令对象中毒+烧伤；若大于等于4个，追加40伤害并令对象中毒+烧伤+睡眠。
[草] 银色鳞粉 30
若对象拥有任何属性的抗性，此技能伤害变为60。
弱点：[电]＋30
抵抗力：[斗]－20

只要蜥蜴王发动特性“茂盛”，即可极大程度上加大进攻力度。对草精灵来说，只要一枚草能量卡即可使出强力的新绿之舞，同时，草量卡带来的威力增幅也将是2倍；对于凤蝶来说，只要两枚草能量卡，彩色粉末就足以称的上一发毙敌的利器。而草精灵身上的特殊能力能量促进，则可以额外添加一枚能量到场上的怪兽上——如果添加的是草能量，则相当于一口气添了2枚。也就是说，只要蜥蜴王在场，草精灵和狩猎凤蝶，都可以立刻成为可怕的战力。这就是多张卡片相互支援的简单例子。（未完待续）



游戏单间

青青牧场

我们大家de乐园！

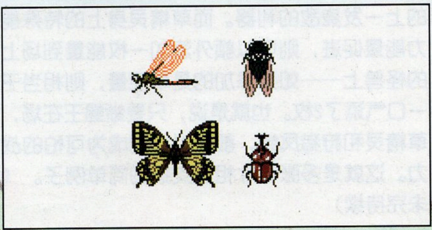


□文/一捪黄土 □责编/八房 □美编/大狐狸

1 经典苏生：捕虫系统

捕捉昆虫——牧场游戏中收集的一种，路边飞舞的蝴蝶、蜻蜓；草丛间蹦跳的蚱蜢、青蛙；夜间的点点萤火……这些一直以来仅仅用来活跃画面的小生命，在《风之集市》一作中更加走近了主角的牧场生活。

其实捕虫并非初次登陆牧场系列，早在1999年GB平台上发售的《牧场物语GB2》（下简称GB2）一作中就已完整展现。GB2中共可捕捉5类27种昆虫，其中蝴蝶7种，蝉5种，蜻蜓5种，甲虫8种，萤火虫2种。自备昆虫网及竹笼，便可在春夏之际前往后山捕捉。《风之集市》对昆虫的种类再度扩充，新增了蚱蜢和青蛙两个种类，数量也增加至85种，部分种类的收集都要求有苛刻的条件（见后表）。

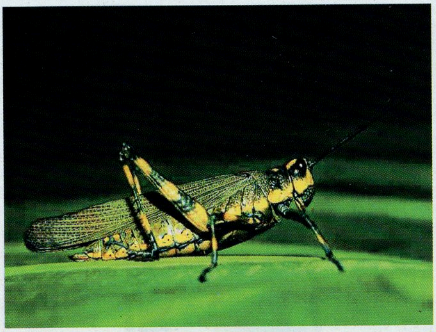


GB2中出现的昆虫图鉴。当时的系统已经初具雏形

——昆虫的捕捉——

GB2中在捕捉昆虫时需要配备专门捕虫网和装虫子的竹笼，而集市中则省去了这些繁琐的步骤。只需对准昆虫按下B键便可自动捕捉，确认收入笼子即可直接放入背包中。不过“对准”这一步骤并不是简单的走/跑到昆虫面前即可的。天上飞的，地上蹦的，捕捉的方法都不一样。

蚱蜢：绿色、褐色或红色的昆虫，出没于草丛之间，不分昼夜，四季常见。不会飞，但擅长跳跃，因此只需要地面捕捉，接近后按B即可。



蝴蝶：飞舞于花丛中的宽翅昆虫，只在晴天的白昼出现。会飞，但飞行速度不快，基本上看准了跳跃后按B即可，不过如果反复跳跃后都没捉到，它也会逐渐消失在天际的。

蝉：只出现在夏季的昆虫，有蝉的界面往往能听到蝉鸣的音效，注意听哦。蝉是很容易被惊飞的昆虫，一旦惊飞，捕捉的可能性就非常小，因此捕蝉时需要切换成走路状态悄悄接近后跳跃捕捉。

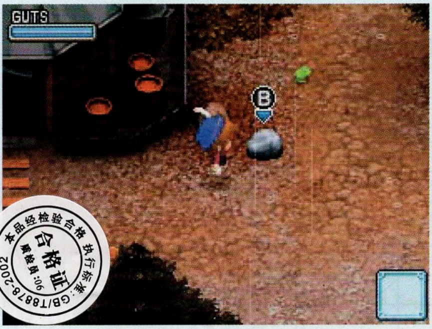
甲虫：与蝉类似，只是它只在夜间和凌晨出现。普遍售价比一般昆虫高，也是很多收集者的最爱，礼物的最佳选择。捕捉方法与蝉相同。



萤火虫：夏季的夜晚中的

点点星火就是它们的身影，同样属于容易被惊飞的昆虫，不过它一旦惊飞就不可能被捕捉到了，因此只有地面捕捉一种方法。但很多玩家一定已经发现了还未靠近它们就会被惊飞，因此必须在较远处就切换成走路模式缓慢接近。

蜻蜓：秋冬季节出现的昆虫，特征是飞行速度极快，且需要二段跳才能跳至它们的顶上进行捕捉，属于本作中最难捕捉的昆虫种类。比较简单的方法是在其运行的路径上等候，接近时以二段跳捕捉。不过蜻蜓的售价也相当高，尤其是碧尾蜓，初期即可捉到，售价380G。



本品经检验合格 执行标准：GB/T8878-2002
合格证
检验员：06

↑青蛙只有雨天才会出现，不要错过了哦。

青蛙：雨天就会出现的两栖动物，不过冬天会冬眠，其他三季均可捕捉。属于地面系，因此接近后按B即可捉到，售价也相当低廉。



↑捕捉到虫时会出现提示，品种和大小

——昆虫的售价——

除青蛙只有绿色一种以外，其他昆虫都有三种颜色加以区分，捕捉后又分别会装入三种颜色的竹笼中，注意，竹笼的颜色与昆虫的颜色无关，至于稀有度，也就是售价相关。金色最贵，银色次之，绿色最便宜，当然，越稀有的昆虫捕捉条件就越苛刻。

昆虫的品质也会影响到售价，品质越高售价自然就越高，后表中列出的售价为1星售价，仅供参考。昆虫的品质提升缘于玩游戏的年数，4年以后所捕捉的昆虫就会有很多是4星甚至5星的了，售价自然不菲。

游戏年数	虫的品质
第一年	半★～★★
第二年	★★～★★★
第三年	★★★～★★★★
第四年以后	★★★～★★★★★



稀有度	竹笼颜色	甲虫	蝉	蜻蜓	萤火虫	蝴蝶	蚱蜢	青蛙
高	01	04	07	10	13	16	19	–
中	02	05	08	11	14	17	20	–
低	03	06	09	12	15	18	21	22

——结婚候补与昆虫——

与花、作物、料理、鱼之类的物品相比，昆虫最大的优势在于不会过期（搁个十年八年的也不会死，好长命的昆虫……），因此备一些在家里送人还是不错的。不过不是什么人都喜欢虫子的，所以千万不要乱送，以下给出结婚候补们对昆虫的偏好，仅供参考。

男结婚候补	喜欢或不喜欢的昆虫种类
尤里斯	蜻蜓：喜欢；其他：普通
迪尔卡	甲虫：喜欢，部分甲虫：



非常喜欢		雪尔珐	蝴蝶：喜欢；其他：普通
罗伊德	所有虫：喜欢	安琪	青蛙：喜欢；蚱蜢：非常讨厌
阿吉	蜻蜓：讨厌；其他：普通	芙蕾亚	蝴蝶：喜欢；青蛙：非常讨厌
舒米特	甲虫：普通，部分甲虫：喜欢	安妮莫妮	萤火虫及蝴蝶：喜欢；蝉及青蛙：非常讨厌
女结婚候补	喜欢或不喜欢的昆虫种类	花月	不接受任何昆虫



风之集市昆虫出现分布



蝉类

虫名	季节	天气要求	售价（★）	各区域出现时间段 牧场区域	粉碎风车区域	镇区域	加工风车区域	特殊日期
アブラゼミ（油蝉）	夏	晴、多云	10G	15：00-20：00	6：00-12：00	-	17：00-19：00	1-20日出现
ニイニイゼミ（蟪蛄）	夏	晴、多云	10G	6：00-15：00	-	-	-	-
ハルゼミ（春蝉）	夏	晴、多云	30G	10：00-17：00	-	-	6：00-20：00	1-20日出现
				-	-	-	9：00-15：00	21-30日出现
ヒメハルゼミ（姬蝉）	夏	晴、多云	90G	-	-	-	15：00-20：00	16-30日出现
				-	6：00-19：00	-	-	21-30日出现
クサゼミ（草蝉）	夏	晴、多云	20G	6：00-18：00	-	-	6：00-20：00	1-15日出现
				-	-	-	6：00-15：00	16-30日出现
ツクツクボウシ（寒蝉）	夏	晴、多云	20G	6：00-20：00	-	-	-	-
ミンミンゼミ（鸣蝉）	夏	晴、多云	90G	6：00-18：00	12：00-19：00	-	-	1-20日出现
チッチゼミ（唧唧蝉）	夏	晴、多云	240G	-	-	-	16：00-20：00	21-30日出现
コエゾゼミ（小蛾蝉）	夏	晴、多云	30G	-	6：00-19：00	6：00-17：00	-	1-20日出现
エゾゼミ（蛾蝉）	夏	晴、多云	40G	-	6：00-19：00	-	-	21-30日出现
ヒグラシ（暮蝉）	夏	晴、多云	110G	6：00-10：00	-	-	-	-
				17：00-20：00	-	-	-	-
クマゼミ（熊蝉）	夏	晴、多云	380G	-	-	-	6：00-9：00	21-30日出现

蝴蝶类

虫名	季节	天气要求	售价（★）	各区域出现时间段 牧场区域	粉碎风车区域	镇区域	加工风车区域	特殊日期
モンシロチョウ（纹白蝶）	春	晴、多云	10G	6：00-17：00	6：00-17：00	6：00-17：00	-	-
ゴマシジミ（大蓝小灰蝶）	春	晴、多云	10G	-	6：00-17：00	-	-	-
		雨		-	6：00-17：00	-	-	-
	秋	晴、多云		6：00-17：00	-	-	-	-
オオゴマダラ（大帛斑蝶）	春	晴、多云	20G	-	-	6：00-17：00	6：00-17：00	-
	夏	晴、多云		-	6：00-18：00	-	-	-
	秋	晴、多云		-	6：00-17：00	-	-	-
シロタイスアゲハ（中东王蝶）	春	晴、多云	30G	-	6：00-17：00	-	6：00-17：00	-
	夏	雨		-	-	9：00-13：00	-	-
シロモルフォ（珍珠蝶）	春	晴、多云	90G	6：00-17：00	-	-	-	2年后且场区农田扩张一次后出现
アゲハチョウ（燕尾蝶）	春	晴、多云	20G	6：00-17：00	-	-	-	-
モンキチョウ（黄纹粉蝶）	春	晴、多云	20G	-	6：00-17：00	-	6：00-17：00	-
キタテハ（黄钩蛱蝶）	春	晴、多云	30G	-	6：00-17：00	6：00-17：00	-	-
ヒョウモンチョウ（豹纹蝶）	夏	晴、多云	40G	-	6：00-12：00	-	6：00-9：00	-
		雨		-	-	9：00-13：00	-	-
オオキチョウ（大黄蝶）	秋	晴、多云	190G	-	6：00-17：00	-	-	2年后出现
オオムラサキ（大紫蛱蝶）	春	晴、多云	30G	6：00-17：00	6：00-17：00	-	-	-
ミヤマカラスアゲハ（绿带翠凤蝶）	春	晴、多云	40G	-	6：00-17：00	6：00-17：00	6：00-17：00	-
ムラサキタテハ（紫蝶）	春	晴、多云	50G	-	-	6：00-17：00	6：00-17：00	-
		雨		-	-	-	6：00-17：00	-
	夏	晴、多云		20：00-次日5：00	6：00-18：00	-	-	-
ビロードタテハ（彩蛱蝶）	春	晴、多云	90G	-	-	-	6：00-17：00	-
	夏	晴、多云		-	-	17：00-20：00	-	-
	秋	晴、多云		-	6：00-17：00	-	-	-
ヘレナモルフォ（光明女神蝶）	春	晴、多云	380G	6：00-17：00	-	-	-	2年后牧场区农田扩张两次后出现

甲虫

虫名	季节	天气要求	售价（★）	各区域出现时间段				特殊日期
				牧场区域	粉碎风车区域	镇区域	加工风车区域	
カブトムシ（独角仙）	夏	晴、多云	30G	19：00-次日5：00	-	-	-	-
		雨		6：00-8：00	-	-	-	-
クワガタ（锹形虫）	夏	晴、多云	30G	-	19：00-次日5：00	-	-	1-25日出现
オオクワガタ（巨锹形虫）	夏	晴、多云	50G	-	-	-	20：00-次日0：00	-
アトラスオオカブト（南洋大甲虫）	夏	雨	90G	19：00-次日0：00	-	-	-	2年后出现
ゾウカブト（毛象甲虫）	夏	晴、多云	40G	19：00-次日5：00	-	-	-	-
ツヤクワガタ（鬼艳锹形虫）	夏	晴、多云	40G	-	19：00-次日5：00	-	-	1-20日出现
アヌビスゾウカブト（阿努比斯大甲虫）	夏	晴、多云	60G	-	19：00-次日5：00	-	-	26-30日出现
ヘラクレス（长戟甲虫）	夏	晴、多云	190G	-	-	-	0：00-5：00	2年后1-15日出现
マヤシロカブト（玛雅白甲虫）	夏	晴、多云	50G	18：00-次日5：00	-	-	-	-
		雨		19：00-次日5：00	-	-	-	-
モロンシロカブト（莫罗尼白甲虫）	夏	晴、多云	50G	-	19：00-次日5：00	-	-	21-30日出现
ヒルスシロカブト（墨西哥白甲虫）	夏	晴、多云	170G	-	-	-	20：00-次日5：00	-
グラントシロカブト（美西白甲虫）	夏	雨	570G	-	-	-	20：00-次日0：00	2年后20-30日出现

萤火虫

虫名	季节	天气要求	售价（★）	各区域出现时间段				特殊日期
				牧场区域	粉碎风车区域	镇区域	加工风车区域	
ゲンジボタル（源氏萤）	夏	晴、多云	10G	17：00-次日5：00	-	19：00-次日5：00	-	-
		雨		19：00-次日5：00	-	-	-	-
クロマドボタル（黑窗萤）	夏	晴、多云	10G	-	18：00-次日5：00	-	18：00-次日5：00	-
アキマドボタル（秋窗萤）	夏	晴、多云	20G	-	18：00-次日5：00	17：00-次日5：00	17：00-次日5：00	-
オオマドボタル（大窗萤）	夏	晴、多云	90G	20：00-次日5：00	-	-	-	2年后的15-30日 且要求牧场农田扩张两次后出现
ヘイケボタル（平家萤）	夏	晴、多云	20G	19：00-次日5：00	-	-	-	牧场农田扩张两次后出现
		雨		19：00-次日5：00	-	-	-	-
スジグロボタル（条黑萤）	夏	晴、多云	20G	-	18：00-次日5：00	17：00-次日5：00	-	-
キイロスジボタル（黄脉翅萤）	夏	晴、多云	30G	-	-	19：00-次日5：00	17：00-次日5：00	-
シブイロヒゲボタル（川岛黄垂须萤）	夏	晴、多云	280G	20：00-次日5：00	-	-	-	2年后的15-30日出现
ヒメボタル（姬萤）	夏	晴、多云	30G	-	18：00-次日5：00	-	-	-
		雨		17：00-次日5：00	-	-	-	牧场农田扩张两次后出现
オバボタル（纹胸锯角萤）	夏	晴、多云	30G	-	18：00-次日5：00	17：00-次日5：00	-	-
ナツミオバボタル（熊谷锯角萤）	夏	晴、多云	70G	-	-	19：00-次日5：00	17：00-次日5：00	-
オオオバボタル（叉爪锯角萤）	夏	晴、多云	1150G	-	-	-	22：00-次日5：00	2年后的15-25日出现
		雨		17：00-次日5：00	-	-	-	牧场农田扩张两次后出现

蜻蜓系

虫名	季节	天气要求	售价（★）	各区域出现时间段				特殊日期
				牧场区域	粉碎风车区域	镇区域	加工风车区域	
アカトンボ（红蜻蜓）	秋	晴、多云	30G	6：00-18：00	6：00-17：00	-	-	-
		雨		6：00-18：00	-	-	-	-
リスアカネ（黎氏红蜻蜓）	秋	晴、多云	10G	-	6：00-17：00	-	-	-
ウミアカトンボ（海赤蜻蜓）	秋	晴、多云	10G	-	-	6：00-17：00	6：00-17：00	-
アメイロトンボ（米黄色蜻蜓）	秋	晴、多云	30G	-	-	-	6：00-17：00	-
		雨		-	-	-	6：00-22：00	-
ベニトンボ（晓赤蜻）	秋	雨	90G	-	-	-	6：00-16：00	2年后的15-30日出现
アオトンボ（蓝蜻蜓）	秋	晴、多云	10G	6：00-18：00	-	-	-	-
	冬	晴、多云		6：00-17：00	-	-	-	1-3日出现
シオカラトンボ（白尾灰蜻）	夏	晴、多云	30G	-	-	-	6：00-17：00	29-30日出现
	秋	晴、多云		-	6：00-17：00	-	-	-
アオヤンマ（长痣绿蜻）	秋	晴、多云	50G	-	-	6：00-17：00	-	-
		雨		-	-	-	6：00-17：00	-
アオハダトンボ（青虞蜓）	秋	晴、多云	90G	-	-	6：00-17：00	6：00-17：00	-
ムカシヤンマ（黄蜻蜓）	秋	晴、多云	760G	6：00-15：00	-	-	-	2年后的15-30日 且要求牧场农田扩张两次后出现
キイトトンボ（短尾黄蜻蜓）	秋	晴、多云	50G	6：00-18：00	6：00-20：00	-	6：00-17：00	-
オニヤンマ（鬼蜻蜓）	秋	晴、多云	90G	6：00-次日5：00	6：00-17：00	-	-	-
	冬	晴、多云		-	-	8：00-15：00	-	1-3日出现
ハラビロトンボ（闪绿宽腹蜻）	秋	晴、多云	190G	-	-	6：00-17：00	6：00-17：00	-
	冬	晴、多云		-	-	8：00-15：00	-	1-3日出现
[illegible]	秋	晴、多云		-	-	6：00-17：00	6：00-22：00	-

游戏单间

狩人营地

拿起手中的武器，向凶猛的怪物们迎击！狩·猎·解·禁！

狩人营地图区征稿开始,如果你在游戏中遇到了有趣的事情；如果你想用画笔描述自己的狩猎生活,那就来给我们投稿,分享自己的经验与快乐！截图与手绘皆可,投稿方式请见"紧急任务"下方,希望大家能踊跃来稿。 □主持/翔武

后P2G时代的狩人生活

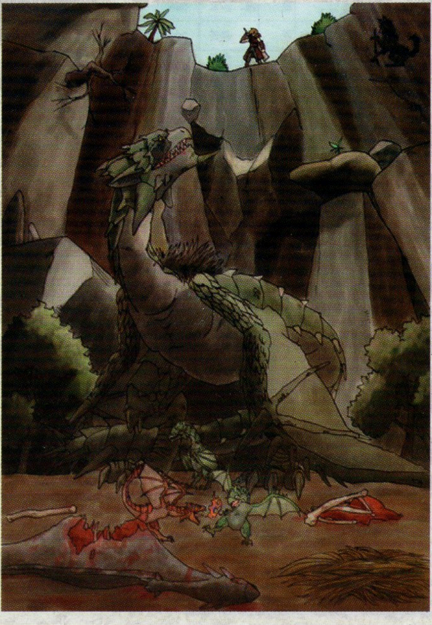


嗯，大家好，我是八房，欢迎来到狩人营地。事实上写了这么久的稿子，其实早就摆脱了当年我这个奇怪的行文习惯，但许久之后终于重新主持专栏的时候，手却还是不由自主地将"大家好，我是*，欢迎来到*"这个熟悉的句式给打了出来，这大概就是所谓的习惯的力量吧？写东西有写东西的习惯，玩有玩的习惯，狩猎当然也有狩猎的习惯了。

其实主持本期营地之前，我好象已经许久不玩猎人啦。虽然在前不久也和翔武、翅膀等人一起玩MH3，但那也只能算是临时凑凑热闹，自己没有正经的玩过——究其原因，就是不想给自己留下太深刻的印象，嘛，咱在等PSP完全版啦（笑）。

言归正传，前几天，我又接上许久不用的神卡，上萌区去闲逛了，而且意外地发现，怪物猎人P2G居然仍然维持了上百人的在线人数，不过仔细看看的话，当初一起玩的熟面孔确实是少了很多，萌区好友列表里长长的灰字。随便进了一个房间，伴随着集会所欢快的音乐，依旧是几位朋友交换名片，依旧是互相问着"你有什么想打的？"接了任务之后，依旧还是"稍等我回去换个装备"，淡淡的熟悉的感觉，就好像把脚穿进一双旧拖鞋，虽然不新，但却很舒服惬意，但接下来，问题就出现了……

我们接的任务是大家都熟悉的不能再熟悉的轰龙，按照咱的计划，这么长时间没玩，按理说应该会很狼狈，于是咱就可以一边欢乐地给同伴捣乱，一边重温狩猎的乐趣了，没想到一上来我就被分到了山顶，身边的狗爬龙好像问候一般地向我龇着牙……结果，结果我的手不知不觉的就动起来了= =几乎是条件反射般地拎起锤子，几乎是条件反射般地对着转过来的小轰脑袋用力地敲下去。结果当同伴们赶到的时候，看到暴力女猎人正拿锤在小轰额头上制造豁口……虽然接下来的任务我尽量，刻意，格外小心地要打得随便点，但每次面对小轰的攻击，脑子里立刻就出现了规避路线、中招后血量估计等信息，眼睛也不知不觉地瞄到了耐力槽上，结果自然是装新人失败，乖乖地滚蛋了。



后来咱好像又试了几次，也采取了诸如用用最不习惯的双刀和铳枪啦，或者本次坚决不穿回避2套装啦等等方法，但一进地图，一切就熟极而流，仿佛条件反射一般，眼中只有怪物，手下也做不出多余的操作。

嘛，标题所说的，就是这个意思了。由于当时玩得太投入，刷得太过瘾，结果关于怪物猎人P2G的一切，全都深深地烙印在自己身上——学会骑自行车之后你会忘掉吗？学会游泳后你还会溺水吗？学会抽烟后你还能被呛吗？P2G对于我大致就是这样了。其实我觉得这样是相当可怜的啊……想当年刚上手怪物猎人的时候，一切都是那么新奇，连一个采集任务我都可以做上好长时间，就为了探出地图上到底有多少个采集点，沙漠夜晚，月亮的蓝色光晕是很美的，当时特意截了许多张图呢。随着狩猎技巧渐渐提高，这些外在的美也逐渐被我忽视和忘却了，作为猎人来说这是个好事，但作为玩家，不得不说是一种遗憾啊。久已不玩猎人的大家，再拿起来的时候，也会像我这样作茧自缚吗？

嘛~~跑题了，总之呢，怪物猎人3P出来的话我肯定还是会高高兴兴的玩了——这也正是前阵子我没投入MH3大军当中的最主要原因，现在看来真是明智啊（笑）。许久不上的萌区仍旧是一如既往，好的东西，比如团队协作互助仍然健在（啊，谢谢某位给我强走药的猎人）；一些说不上好坏的东西，比如闪光陷阱双刀啊，校服啊也仍然活跃在历史舞台；此外一些不好的习惯，比如下线不退集会所啊，开着CM联机一类的也还真没绝迹……大概改变的只有我作为一个猎人的心境了吧？在这款游戏逐渐淡出老玩家的视野之时，那些曾经一起狩猎的兄弟，你们还好吗？

我的狩猎轨迹

大家可还记得《神雕侠侣》当中，独孤求败在自己剑冢之前所留之铭？他从少年之时的“凌厉刚猛，无坚不摧”开始，最终达到了“四十岁后，不滞于物，草木竹石均可为剑”的境界，着实风流潇洒。怪物猎人玩的久了，兴趣也会变的。虽不可与金庸笔下独孤大侠比肩，但操作啊，看法啊，兴趣着眼点也确实会有些变迁，这里我就先给大家抛砖引玉，讲讲自己的狩猎历程吧。



太刀：初玩怪物猎人，和其他玩家一样用的都是太刀，其实当时，我觉得太刀很笨重，之所以



[紧急任务]

狩猎解禁！掌机迷狩猎祭再开！

任务等级：★★★★★★★

限制时间：长期有效

委托人：重归营地的翔武

委托内容：当凶猛的怪物再次向我们袭来时，猎人们,拿起你们的武器吧。让怪物们看看究竟是它们的野性更强，还是猎人铁一般的意志和身经百战的经验更强！最近营地中似乎又来了不少新猎人，对于经验少的他们来说，贸然和怪物对抗无论多少条命也不够。现在猎人们需要团结起来，互相交流经验来战胜这些怪物。

成功条件：无论是配装心得还是狩猎心得都投过来吧

投稿指定地：pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱

特别备注：MHP2投稿已终止，全面接受MHP2G的投稿

不用灵活的片手剑，是因为自己胆小……觉得太刀可能长一些，安全一点。当然，和其他许多新手一样，黑狼鸟成为了鬼斩破斩不断的痛。

弓：果然会中招是因为离得不够远，所以，弓就成为了第二个选择。当时做了一把雌火弓2，在3区的高台上朝黑狼鸟浇花，平均30分钟一只……汗死了。后来用弓的手腕渐渐积累了，而且用弓使我养成了观察走位和怪物动向的好习惯，谢谢弓箭。

锤：由于用弓打黑狼鸟还是费劲，于是，在论坛众人热烈的推荐下选择了锤子，虽然一开始怎么用都觉得钝重，但熟悉之后，发现锤子比太刀灵活太多了。原来一直在找的一击脱离武器是锤子啊！就是靠手里的激槌，咱逐渐脱离了菜鸟的行列。

大剑：由于锤子没法破尾，所以略微迟钝一些的大剑就成为了下一个阶段的目标，但是老实说，大剑我直到现在都无法运用自如，原因是攻击时，无论如何都会有巨大的不能操控的时间，这和我的性格不符。

片手：到了后期才觉出来片手的好：削起来很流畅，而且很不显眼，想打就打想跑就跑，是比较随性的武器。不过由于距离短，总是要近身肉搏，分明一点也不适合新手使用……至今脱了回避2我就不会用片手。

重弩：到了对怪物的理解有了相当的程度，重弩这个武器才逐渐散发出它的魅力：强劲的火力，丰富多彩的战斗方法（主攻？支援？），以逸待劳的战斗节奏。在克服了低下机动力和防御力的缺陷后，你会发现重弩是个十分惹人爱的武器。

太刀：最后的最后，还是用回了太刀。有了理解之后再去用太刀，原来生涩的动作也变得流畅，笨拙单调的劈砍也变成了行云流水一般的舞蹈，可以说太刀是新人用得来，但只有老猎人才能用出美感的武器。我在封盘之前就很喜欢背着铁刀G和雪月花，披上蝴蝶或者迅龙的衣服踏出村庄……哎，远目啊……

回忆到此就结束了。怪物猎人3P，有机会的话，我肯定会用折叠斧和中弩这两个崭新的武器。大概也只有全新的武器可以让人重拾昔日的感动吧。怪物猎人3的生态做得非常丰富，可以说是游戏最大的优点之一，这次再玩，我一定要避免让自己陷入纯技术的怪圈，尽量地体会游戏乐趣。





MENGZONE 盟区专栏



GRANT TURISMO FOR PSP（GT赛车PSP）盟区联机对战教程

联机所需设备：

1.能够上网的电脑一台

2.游戏机PSP

3.盟区对战平台(www.mengzone.com下载)

4.盟区战卡一张（电玩商铺都有售）

第一步：插好盟区战卡，安装驱动程序，然后安装盟区游戏平台大厅（MZ平台）。

第二步：MZ平台方及控制台设置：

1.启动盟区战卡驱动控制台，请把控制台的右上角的模式，改为PSP对战模式，还有一个是PSP上网的模式，那个是PSP浏览网页时候选的，千万不要选错。

2.启动盟区游戏平台大厅，左上方有个设置–游戏设置，面有两种联机方式 ：一个是自动，一个是手动，区别如下。

自动：方便些，只要插卡–开PSP到游戏联机状态后，PSP的左下角绿灯闪了–开盟区平台–进入游戏，待状态正常了，即可以联机（小白推荐使用）。

手动：稳定些，但是每次玩游戏，都要开启控制台。

注：GT赛车联机推荐选择自动。

第三步：GT赛车游戏联机部分。

开启PSP，进入GT赛车游戏：

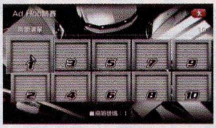
1. 进入游戏，来到主界面，选择Ad Hoc模式。

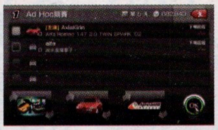


2.进入Ad Hoc模式后有2个选项，分别是“Ad Hoc竞赛”和“分享&交易”，先说Ad Hoc竞赛模式。

HOST方：在房间清单界面选择一个房间开启，设定好竞赛模式，车辆，赛道。MZ平台右上方“游戏信息”里的“游戏信号”显示正常，绿灯闪烁，等JOIN方加入即可。

JOIN方：在房间清单界面无法看见HOST房。确定已





有HOST的情况下，自己先HOST，待MZ平台右上方“游戏信息”里的“游戏信号”显示正常，绿灯闪烁时，立即退出HOST回到房间清单界面，就能看见HOST方，JOIN即可。



3.Ad Hoc模式里的“分享&交易”模式里有3个选项，“接受爱车”，“交换爱车”和“赠送爱车”。

交换爱车：方式与“Ad Hoc竞赛”一样。

赠送爱车：赠送方选择“赠送爱车”后在房间清单里开启一个房间，MZ平台右上方“游戏信息”里的“游戏信号”显示正常，绿灯闪烁后，等待接受方接受即可。



接受爱车：接受方同样在房间清单界面无法看见赠送方房间。确定已有赠送爱车的情况下，选择“赠送爱车”，开启一个房间，待MZ平台右上方“游戏信息”里的“游戏信号”显示正常，绿灯闪烁时，立即退出选择“接受爱车”，看见赠送方房间后进入接受即可。

如果玩家按照此教程联机却仍然出现错误，那多半是因为开着FC、CMF等金手指插件，联机时请关闭插件以避免错误。

美编/翔武
美编/大狐狸



想获得胜利，先熟悉系统

比赛系统及使用心得



NDS 闪电十一人
RPG ●任天堂●2009年9月12日 ●1-4人/5040日元●1024M

移动：用触笔点队员身上后向要移动的方向滑动，可对多个队员进行操作。

传球：队员持球时点击其他地方就是将球踢出去，离球最近的队员会自动跑过去接球。可以在自己队员跑动的路线中设置传球点，这样可以很好的组织进攻。

指令选择：和对手相遇后会出现过人或断球的指令选择。指令分为左右两个，左边的指令成功后继续保持持球状态，右边的指令成功后球会离开自己一点。但左边的指令成功率会比右边指令低一些。在选择指令的时候也可以对其他队员进行跑位的指派，另外还可以设置指令成功后的传球点，如果在可以射门的距离内，点球门，指令成功后就直接变成射门指令选择。

带球突破：自己队员带球时，用触笔点击队员，在队员头顶上会出现とっぱ的字，这就是带球突破，可以摆脱掉贴身追在后面的对手。不过突破的时候会消耗GP。

射门：在禁区内和禁区外边缘可以点击球门，进行射门。点击时注意选好角度，对进球的成功率会有帮助。此外射门指令分为两种，一种是直射，一种是吊射。直射的球速快是直线的，吊射的球速略慢，呈抛物线在空中飞行，用于自己离守门员近的时候打远角。

BURNING PHASE：大场的比赛中，按住L或R一会后发动，一场只能发动一次，有时间限制。发动后有以下效果：射门力量提升，选用指令拼抢的成功率上升，使用TP为3/4。这里说一个小技巧，就是不用非在平时带球时发动，即便是出现指令选择了，按住后一会也会发动。在后期必杀技消耗TP多的时候，可以在点完射门，选择使用必杀技的时候发动，这样

射门威力上升和TP消耗3/4的两个效果全都可以用到。

暂停键：点右上角的手标志，可以暂停，这时就可以划队员传球或者跑位的路线了。每次使用后要等8秒才能再次使用，另外，原来在比赛中可以吃食物，本作也取消了。

阵形：可以变很多稀奇古怪的阵形，不过标准的4-4-2还是最好用的，阵形选项一般用来掉换队员的位置。

关键队员：选择キーマン这个选项给某一个队员后，能力会有部分提升，但不在数值上表现。

NICEPLAY点：在连续传球成功后，或者是连续用指令（不是必杀技）断球或带球成功后就会得到这个点数，这个点数主要是在最后结算经验值的时候有加成，在比赛中不必刻意完成。

人物切换：在阵形菜单中，人物下方有一个箭头的角色可以使用切换指令。在这作中只有吹雪、デーザム和木暮可以切换。剧情中用的较多的是切换吹雪放前锋或者后卫，在非剧情中可以活用的就是宝箱对战模式中用没有射门必杀的角色参赛的那一场，可以把木暮转换成后卫，在比赛阵形中再转换成前锋。此外，不能有守门必杀的比赛中，使用デーザム也是同理。

射门范围：无论是必杀技射门，还是普通射门，都有一个射门范围，这个范围有两个意义。第一，如果守门员在球到球门前还在射门范围外，这个球除了必杀技外基本上是救不到了。第二，如果有会BLOCK技的队员在射门范围内，就可以使用BLOCK技去挡住飞来的球，或者是让一些必杀技到门将前的威力减小。

S键：点击S键可以使用射门必杀技。带L的是远射型，就是无论从哪里都可以通过点击

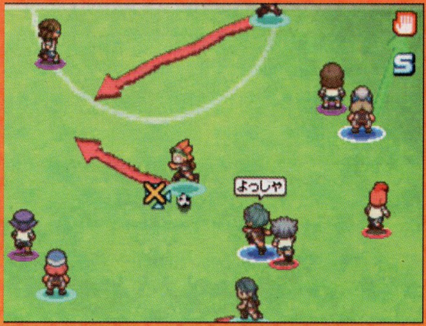


S键来使用。这个操作主要在战术意义上更多一些，得分的成功率不是太高。第一，后卫使用远射必杀，可以让球迅速飞到前场，对拖延时间有很大帮助，另外还可以诱使对方前锋或者中场球员使用BLOCK技，消耗他们的TP。中场球员使用远射可以消耗后卫的TP槽，使得前锋在以后突破会更方便，再有就是可以消耗门将的TP。边前卫使用远射可以消耗门将TP，再有就是可以直接得分了。队伍中有一些会远射的队员是很重要的。



属性相克：有戏中有四种属性，分别是风林火山。林克风，火克林，山克火，风克山。这4中属性在队员本身和他们的必杀技上都带有。在使用必杀技和指令的时候，有相克关系的一方占优势，如果必杀技和自己的属性一样，这时必杀技的威力会有所提升。这个关系既牵扯到队员在阵形上的分配，也牵扯到队员的选择。就拿守门员来说，拥有究极必杀技的三个门将，元堂、立向居、源田这三人，源田在属性方面就比另外两人吃香一些。为什么这么说呢，元堂是山属性，必杀技也是山属性，立向居是林属性。在中前场的队员中，以风、林、火这三种属性居多，风克山，火克林，风和火在前锋中都是主流属性，所以这两人会比较不利。相反，山属性一般都在中后场，前锋相比那3个属性真是少太多了，源田在属性方面的优势也就是在这里了。

必杀技：必杀技是比赛中制胜手段，特别是这次不能在比赛中吃东西了，TP消费就要有一个计划。这作队员身上有一两个低消费的必杀会好一些，这时和前作相反的，面对没槽的对手时低消耗的必杀就很有用，可以提高续战能力。必杀技的获得方法有3种，一个是剧情中获得，还一个是升级获得，再一个就是靠秘传书。秘传书在秘宝堂的商店和地图的宝箱中可



以获得，使用后是增加第五和第六个必杀。部分必杀技是2-3人，除了剧情一些固定的人外，一般的多人必杀选择人物时会有おまかせ字样，这个就是如果你没指定人或者指定的人不在时，会自动给你选择一个做搭档。这次的必杀技分为普通和究极两种，普通的什么都没有标注，究极的会有一个G字。必杀技成长是靠使用次数堆上去的，普通的会成长成“改”，然后是“真”；究极的最初是G1，可以一直升到G5。成长的必杀技会比原来的更强一些。最后就是这次新增的技能，也就是被动技，在比赛中一直发挥效果，不消耗TP。

技传授： 其实就是复制别人的必杀技到自己的第五和第六格，被动技不能复制。在漫游寺剧情过后开启。

技术值： 在出现指令的时候，上方会有两个数值，这个就是技术值，技术值高的一方成功率会高一些。

其他系统及心得

搜索系统： 本作的系统和上一作相同。ばじょ是出现场所；ポジション是球员位置；能力是球员数值偏向；属性就是单纯的属性。除了这个外，还有用名字搜索，通过输入名字或者绰号一类的搜索球员。要注意的是，使用这两种搜索的时候，首先要在野外遇敌战中见过（名字搜索少部分不需要），不然监督会提示你还没有见过这个球员。再有一个就是有时即便是在野外遇敌见过的，也有可能是在人脉系统中，同样是搜不到。另外就是有可能你的等级或者条件不够找到他的。

挖角系统： 和对方学校踢过之后，可以挖他们的队员。这次在这个系统上做了改进，就是你挖了对方的队员后，也不影响你在宝箱对战模式中和他们对战时对方会缺少队员。

人脉系统： 和前作也基本一样，有锁的地方需要达成条件后才能接着开启下面的。

队员编成： 在监督处可以进行队员的编成，分为故事模式和通信对战的，故事模式就是平时出去跑地图带着的这些人，通信对战里可以不用故事模式这些关键人物。通信对战编成一般用于踢宝箱对战模式用。

对战路线： 在大篷车的古株那里可以和前作以及本作中的队伍比赛。但是前提是要在剧情里和他们对战过。

宝箱对战模式： 和一般对战路线差不多的，不过是在通关后开启，后面要素相关里有开启方式和评级要求。

特训/修练场： 两个提升能力的地方，特训是给一个人花钱提升能力。修练场是选择要提升的类型，通过走迷宫对战，最后踢大场比赛后，给一个队提升能力。比较珍贵的是训练场可以提升GP和TP。本作和前作仍然是靠级别差来决胜，就算你能力高，如果级别相差一些的话，你的射门必杀对方可能徒手就可以挡下来。所以还是练级或者提高自己传球什么的操作技术吧。



各种要素相关资料

和隐藏队挑战

通关后，和东京商店街仓库前的少年对话。之后去富士树海，会遇到バーン（火版）或ガゼル（冰版）。之后会打破右边的石头，然后可以进入到树海深处。到达最深处后，可以和他们率领的队伍对战。对战胜利后，回去可以挖他们队的队员。之后如果再去树海深处

，会出现另外一支名为树海队的队伍，练级会很方便。



和隐藏队挑战2

两个版本通关，并且和树海两支队伍交战后，两个版本选择通信的最后一项，会在帝国学院出现强队。其实就是冰火两人队伍的合并队，实力非常强。胜利后会加入到宝箱对战模式中。

通关后的真结局

游戏通关后，存档回到标题画面，如果接着存档再踢一遍最后BOSS队，会出现一段没有文字语音的真结局剧情。

宝箱对战模式

宝箱对战模式实际上是开启诸多隐藏要素的方法。一共有四个地点。

冲绳：游戏通关后。

北海道：游戏通关两次，就是发生真结局后。

大阪：上面两个合计20胜以上，各个路线中至少有一个S级以上的评价。

仓库：秘密仓库钥匙入手后（目前入手条件不明）。

各等级评价获得方法：S级（5分以上胜利，并且无失球），A级（3分以上胜利，并且无失球），B级（净剩球1分以上），C级（胜利即可）

雷门原队员收回+BOSS队队员

通关后，去踢冲绳的宝箱对战模式最上面一条路线，其中的“里雷门队”以A级评价通过后可以收回部分雷门队员。达成条件后去直接寻找。另外其他队员也有不同条件。

牧野秋：在圆堂的房间，你一经理MM去队长房间干什么……（冰版限定）

夏未：里雷门队A级评价通过，到铁塔上面收到。（火版限定）

春奈：北海道对战上面路线全S通过，搜索后，到河川敷收到。（共通）

影野：北海道的对战模式下面路线以全S通过，之后搜索他名字，在东京车站前遇到。

风丸：冲绳上面路线全S通过，搜索后在河川敷遇到。

栗松：里雷门A级通过，在游乐场收到。

杉森：冲绳上面路线ザ・カード通过后，从御影专农挖他。

西垣：冲绳上面路线ザ・カード通过后，从木户川挖他。

暗野影人：上面两个角色收到并加入到行走的队伍中后，拿着やみのトカゲ（奈良电视台顶上球场看棚的宝箱中得到），到东京铁塔的小屋中收到。

半田：冲绳下面路线全S通过后，搜索，到河川敷收到。

少林：里雷门A级通过，到漫游寺场地收到。

染岗：里雷门A级通过，到河川敷收到。

穴户：大阪上面路线全S通过后，搜索，到河川敷收到。

マックス：仓库下面路线全S。



其他隐藏角色

多磨也五郎：东京铁塔、雷雷轩、福冈的空地，和他对话合计27次，就可加入。

サガミネーター：大海原中入口右边的海滩上，随机出现，选择墨镜很适合他，随后加入。

角马圭太：到奈良电视台顶上的球场，在右下方收到。

圆堂カノン：冲绳上面路线通过，搜索获得（

火版限定）。

豪炎寺真人： 冲绳上面路线通过，搜索获得（冰版限定）。

大谷： 大雪原第二场景入口处随机出现。

小龙翼： 输入ガッツな进行搜索

挖角难找的人物出现地点

アフロディ： 在东京塔地图的湖边随机出现。

ガゼル： 树海通路中出现。

グラン： 阳花户中，左侧树下，随机出现。

バーン： 冲绳灯塔2F入口。

小鸟游： 爱媛市街Gマート中。

中田英寿(ヒデ ナカタ)

1、和奈良市街的Gマート里中间的少年对话，听说传说的英雄消息。

2、到北海道市街，和入口对岸的少年对话。

3、在东京车站刷地图，车站门口多一个圆点就是他，过去对话。

4、到京都的市街Gマート里和左下的少年对话听消息。

5、再到大阪市街第一面右上和一个少年对话，要刷地图，在右上卡车附近。

6、到东京车站门前和一个女孩对话。

7、到东京铁塔闪电标记附近遇到中田 需要刷地图。

8、**加入条件：** 等级MASTER，同伴80人以上，古株的对战路线全S级通过。

注：所谓的刷地图就是退出街区场景反复进出，直到相应位置出现蓝点。以上几步的刷地图都不需要到街区的其他场景。



宝箱重要道具地点

由于宝箱比较多，这次只写装备系、秘传书、阵形、热血和友情点数，以及部分重要道具的地点。由于这次宝箱和前作不同，不会过了一章后，在原来去过的地方再生成，所以按地点来划分。

东京

河川敷

　小码头：さわやかスパイク

雷门中部室前

　停车场上方：さわやかスパイク



伞美野中

　校门右前方：れんしゅうグローブ

伞美野中（被破坏后）

　校舍左前方：热血点数30

医院2F

　右下：友情点数10

医院1F

　右上：よごれたミサンガ

医院中庭

　左下红色车附近：热血点数15

车站前

　运动品店左：友情点数5

铁塔

　入口下方：热血点数150

　铁塔小屋内：热血点数50

　铁塔小屋内：B-ライトウィングのバトルカード

商店街

　女仆咖啡店内：ディフェンスプラスの秘传书

　商店街アーケード入口处：ホワイトスパイク

模型屋右：热血点数300

商店街道路里侧

金阁寺右：友情点数80

商店街アーケード

雷雷轩内：かたみのグローブ

帝国学园

桥中央：たつまきどくぎりの秘传书

奈良

奈良市街地东侧

楼梯右：すいせいシュートの秘传书

奈良市街地西侧

左侧桥前：热血点数120

シカ公园巨鹿像场景

鹿石像右：チェッカーシューズ

奈良TV入口

左下建物上：青春ミサンガ

右上：热血点数160

奈良TV房上

右上：友情点数15

下方看棚中：やみのとかげ

北海道

北海道街中东侧

运动品商店上：热血点数380

河流下方道路左下方：B－ブレイクスルーのバトルカード

北海道街中西侧

左：マジックの秘传书

北之峰最初场景

左侧：友情点数40

北之峰第三场景

まきわりチョップの秘传书

热血点数300

白恋中足球场侧



足球场上：青春スパイク

白恋中校舍侧

溜冰场左上：さわやかグローブ

京都

京都市街地大路

G超市下：どりょくのスパイク

京都市街地东边道路

最里侧：友情点数60

漫游寺中

闪电标志左侧校舍的影子：ククツヘッドの秘传书

爱媛

爱媛市街地西侧

秘宝堂左下建物的影子：热血点数555

河边：マーシャルシューズ

爱媛市街地东侧

入口处右边：友情点数35

河边的台阶下：プリティハンド２

码头

闪电标志左：おしゃれミサンガ

中央右侧的通道里面：B－スラッシュのバトルカード

大阪

大阪市街地

红色车右边：友情点数100

黄色车坐上：オフェンスプラスの秘传书

大阪市街地商店街侧

秘宝堂上方：フェイクボールの秘传书

游乐场广场

左下：ももいろミサンガ

回复点左上：热血点数700

游乐场摩天轮场景

下方红色的建筑影子处：スピニングカットの秘传书（火版）

下方红色的建筑影子处：アースクエイクの秘传书（冰版）

训练场内（和大阪女子队战斗后）：スマートスパイク

训练场墙根里侧：スマートスパイク

福冈

福冈市街地 铁道沿线

秘法堂右：热血点数780



福冈市街地 空地

　G超市右：はなふぶきの秘传书

阳花户中　左上校舍左ウィングスパイク

　　　　　网球场上：ひっしょうグローブ

冲绳

冲绳市街地

　体育用品店左：かえんほうしゃの秘传书（ファイア）

　体育用品店左：つなみウォールの秘传书（ブリザード）

　灯塔上方：热血点数970

大海原中

　闪电标记上：ドラゴンキャノンの秘传书

　左侧道路：ディフエンスプラスの秘传书

树海

ミリタリーウェア

ごくじょうのおでん

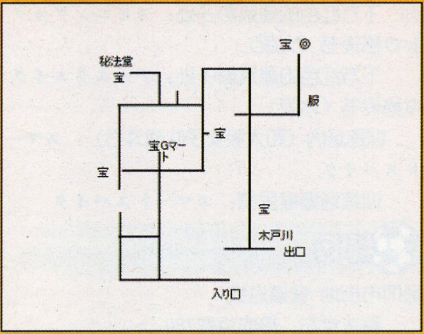
スーパーウォーター

ハイパーフレーバー

あらぶるスパイク

友情点数150

热血点数1020



研究所

注意，研究所这段剧情通过后就不能再来了。

研究所停车场

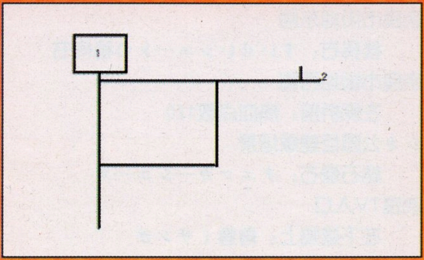
　上方道路左：ハイパーフレーバー

　上方道路右：スーパーウォーター

研究所1F

1：ガードキーLv1

2：热血ミサンガ



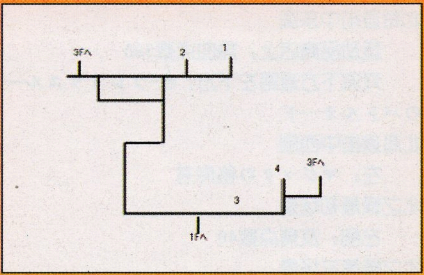
研究所2F

1：ガードキーLv2

2：B-ランスのバトルカード

3：守りのペンダント铜

4：热血点数750



研究所3F

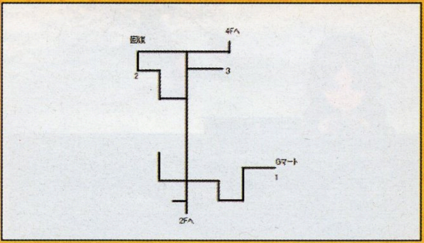
1：デュアルスマッシュの秘传书(火版)

　分身ブロックの秘传书(冰版)

2：あらぶるスパイク

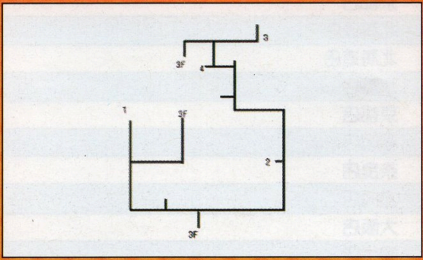
3：スーパーウォーター

4：ダブルサイクロンの秘传书



研究所4F

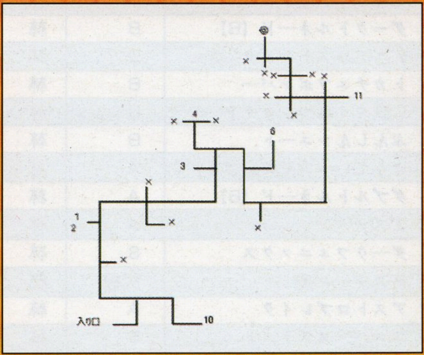
1：ハイパーフレーバー
2：いこくのミサンガ
3：キーパープラスの秘传书
4：ガードキーLv4



エイリア
　　エイリア右房间：守りのペンダント银
　　台阶上方右侧：力のペンダント银
　　台阶上方左侧：B-トライアングルのバトルカード

通关后右侧树海迷宫

1：ごくじょうのおでん
2：トリプルダッシュの秘传书
3：热血点数2800
4：どはでなミサンガ
5：力のペンダント金
6：友情点数500
7：守りのペンダント金（在最后的大场地中）
8：じみなミサンガ（在最后的大场地中）
9：ダークフェニックスの秘传书（在最后的大场地中）
10：ラッキー!の秘传书
11：ハリケーンアローの秘传书(火版)
かごめかごめの秘传书（冰版）



射门必杀

名称	等级	属性	入手方法/限定修得人物
クロスドライブ	C	风	京都店
コンドルダイブ【B】	C	风	北海道店
すいせいシュート【L】	C	风	北海道店
スパイラルショット	C	风	奈良店
スピニングシュート	C	风	奈良店
バックトルネード【B】	C	风	爱媛店
イナズマ1ごう【B】	B	风	冲绳店
イナズマおとし【B】	B	风	福冈店
ホークショット【B】	B	风	大阪店
ディバインアロー	A	风	——
レボリューションV	A	风	——
イナズマブレイク	S	风	鬼道（剧情）
エターナルブリザード	B	风	——
ツナミブースト	B	风	つなみ(初期) ライデン
ウルフレジェンド	究极	风	ふぶき(E) シャドウ カノン
スペースペンギン	S	风	——
クロスファイア	A	风	——
ファイアブリザード	S	风	ガゼル
イナズマ1ごうおとし	A	风	——
ゴッドブレイク	究极	风	アフロディ(Lv50) メガネ(Lv99)
ノーザンインパクト	S	风	——
トライペガサス	A	风	にしがき
ワイバーンブリザード	A	风	宝箱对战模式奖品

ゴッドノウズ	A	风	アフロディ
グングニル	A	风	デーザム
コロドラシュート	B	风	古びたピンバッチ5个的奖品
クンフーヘッド	C	林	爱媛店
サイコショット	C	林	奈良店
ドラゴンクラッシュ	C	林	京都店
ひゃくれつショット【B】	C	林	北海道店
ファントムシュート	C	林	北海道店
フリーズショット	C	林	京都店
ラン・ボール・ラン	C	林	京都店
ローズスプラッシュ	C	林	福冈店
ローリングキック【B】	C	林	奈良店
セキュリティショット	B	林	福冈店
ダークトルネード【B】	B	林	大阪店
デュアルストライク	B	林	富士店
トカチェフボンバー	B	林	大阪店
にひゃくれつショット	B	林	冲绳店
ぶんしんシュート	B	林	冲绳店
こうていペンギン２ごう	A	林	雷门古株商店
ダブルトルネード【B】	A	林	——
デスゾーン	A	林	雷门古株商店
ダークフェニックス	S	林	雷门古株商店／树海大场地
デスゾーン２	究极	林	鬼道(剧情) 音无
アストロブレイク	A	林	レ　ゼ
ユニバースブラスト	S	林	レ　ゼ
スーパーノヴァ	S	林	——
こうていペンギン1ごう	究极	林	佐久间(Ｌｖ60)
ワイバーンクラッシュ	A	林	染冈
あびせげり	C	火	北海道店
グレネードショット	C	火	奈良店
ダイナマイトシュート	C	火	爱媛店
ダブルグレネード	C	火	爱媛店
パトリオットシュート	C	火	京都店
ファイアトルネード	C	火	京都店
メテオアタック	C	火	北海道店
アサルトシュート	B	火	东京站前店
シャインドライブ	B	火	大阪店
ツインブースト	B	火	福冈店
ドこんじょうバット【B】	B	火	大阪店
ドラゴンキャノン【B】	B	火	冲绳店
ドラゴントルネード	B	火	冲绳店
ザ・フェニックス	A	火	雷门古株商店
トライアングルZ	A	火	雷门古株商店
ほのおのかざみどり	A	火	东京站前店
りゅうせいブレード【B】	A	火	站前G商店(下载)
ザ・ギャラクシー	S	火	雷门古株商店
トリプルブースト	S	火	雷门古株商店
ばくねつストーム	究极	火	豪炎寺（剧情）、まさと(LV 45)、せいりゅう
アトミックフレア	A	火	——
ネオ・ギャラクシー	S	火	ヒデナカタ(Lv75)
クロスファイア	A	火	——

ファイアブリザード	A	火	バーン
ツインブーストF	A	火	东京站前店（火版限定）
つうてんかくシュート	B	火	リカ
かみかくし	C	山	北海道店
クルクルヘッド【B】	C	山	漫游寺中／京都店
スネークショット	C	山	奈良店
ターザンキック【B】	C	山	奈良店
つちだるま	C	山	北海道店
レインボーループ	C	山	冲绳店
クンフーアタック	B	山	大阪店
ジャンピングサンダー	B	山	大阪店（冰版限定）
メガネクラッシュ	B	山	大阪店（火版限定）
ドこんじょうクラブ	B	山	冲绳店
リフレクトバスター	B	山	富士店
イーグルバスター	A	山	雷门古株商店
ドラゴングランド	A	山	——
バタフライドリーム【B】	A	山	リカ
ジ・アース	究极	山	元堂(剧情)、キャプテン、なつみ(Lv75)
メガトンヘッド【B】	究极	山	漫　寺中剧情获得

带球必杀

名称	等级	属性	入手方法/限定修得人物
たまのりピエロ	C	风	奈良店
しっぷうダッシュ	C	风	奈良店
たつまきせんぷう	C	风	奈良店
どくぎりのじゅつ	C	风	北海道店
ムーンサルト	C	风	北海道店
リボンシャワー	C	风	福冈店
ジグザグスパーク	C	风	京都店
カマイタチ	B	风	爱媛店
オーロラドリブル	B	风	大阪店
オオウチワ	B	风	冲绳店
あいきどう	B	风	富士店
ダッシュストーム	B	风	富士店
ウォーターベール	B	风	カゼル
ヘブンズタイム	A	风	冲绳店
のろい	C	林	奈良店
マジック	C	林	北海道店
スーパースキャン	C	林	北海道店
ざんぞう	C	林	京都店
イリュージョンボール	C	林	京都店
まぼろしドリブル	C	林	大阪店
たつまきどくぎり	C	林	爱媛店
ぶんしんフェイント	B	林	福冈店
ワープドライブ	B	林	レ　ゼ
サザンクロスカット	B	林	——
デュアルパス	A	林	——
ひとりワンツー	C	火	爱媛店
フーセンガム	C	火	福冈店
ヒートタックル	C	火	京都店
ジャッジスルー	C	火	爱媛店
アルマジロサーカス	B	火	富士店
れつぷうダッシュ	B	火	福冈店

ジャッジスルー2	A	火	树海店
ブーストグライダー	S	火	雷门古株商店
フレイムベール	A	火	バ ン
ダッシュアクセル	C	山	奈良店
モンキーターン	C	山	奈良店
スーパーアルマジロ	C	山	北海道店
ごりむちゅう	C	山	京都店
モグラフェイント	C	山	爱媛店
プリマドンナ	C	山	福冈店
じごくぐるま	B	山	富士店
とうめいフェイント	A	山	福冈店
モグラシャッフル	B	山	富士店
トリプルダッシュ	S	山	雷门古株商店

截球必杀

名称	等级	属性	秘传书の入手方法
アイスグランド	C	风	爱媛店
コイルターン	C	风	奈良店
サイクロン	B	风	福冈店
スピニングカット【B】	B	风	大阪店
ダブルサイクロン	B	风	富士店
ブレードアタック	C	风	京都店
プロファイルゾーン	B	风	冲绳店
パーフェクト・タワー	A	风	塔子
ハリケーンアロー	S	风	雷门古株商店
フローズンスティール	A	风	カゼル队
ホエールガード	A	风	冲绳宝箱对战奖品 纲海初期
せんぷうじん【B】	A	风	宝箱对战奖品 木暮初期
ザ・タワー【B】	B	风	北海道宝箱对战奖品 塔子初期
おんりょう	C	林	北海道店
かげぬい	B	林	福冈店
キラースライド	C	林	奈良店
クイックドロウ	C	林	奈良店
グッドスメル	A	林	富士店
くものいと	B	林	大阪店
スーパースキャン	C	林	京都店
デュアルストーム	A	林	富士店
ドッペルゲンガー	C	林	北海道店
フェイクボール	C	林	爱媛店
ぶんしんディフェンス	A	林	冲绳店
ロックウォールダム【B】	A	林	壁山
ハーヴェスト	A	林	雷门站前店
さばきのてっつい【B】	B	火	富士店
シューティングスター【B】	A	火	富士店
ジャイアントスピン【B】	C	火	北海道店
スーパーしこふみ【B】	C	火	爱媛店
フェイクボンバー	B	火	大阪店
フレイムダンス	B	火	福冈店
ボルケイノカット【B】	A	火	冲绳店
アースクエイク	B	山	大阪店
うしろのしょうめん	C	山	京都店
ザ・ウォール【B】	C	山	爱媛店
しこふみ	C	山	奈良店

ブロックサーカス	B	山	富士店
ホーントレイン【B】	C	山	北海道店
メガクエイク	B	山	富士店
ボディシールド	S	山	雷门古株商店
かごめかごめ	S	山	雷门古株商店
メガウォール	A	山	——
ノーエスケイプ	A	山	——
ロードローラータックル	A	山	——

守门必杀

名称	等级	属性	类型	秘传书の入手方法
トルネードキャッチ	C	风	接球	北海道店
こがらし	C	风	接球	京都店
はなふぶき	C	风	接球	福冈店
つむじ	B	风	接球	大阪店
オーロラカーテン	B	风	接球	福冈店
つなみウォール	B	风	击飞	冲绳店
セーフティプロテクト	B	风	击飞	冲绳店
せいぎのてっけん	究极	风	击飞	元堂
じくうのかべ	B	风	击飞	——
ブロキオンネット	B	风	接球	——
アイスブロック	A	风	接球	カゼル队
キラーブレード	C	林	接球	奈良店
ゆがむくうかん	C	林	接球	北海道店
シュートポケット	C	林	接球	爱媛店
スラッシュネイル	C	林	接球	冲绳店
ぶんしんブロック	A	林	接球	富士店
デュアルスマッシュ	A	林	接球	富士店
ゴッドハンド	A	林（山）	接球	元堂、立向居
マジン・ザ・ハンド	A	林（山）	接球	圆堂、立向居
ムゲン・ザ・ハンド	究极	林	接球	立向居
ねっけつパンチ	C	火	击飞	秘宝堂奈良店
プレッシャーパンチ	C	火	接球	北海道店
パワーシールド	C	火	击飞	京都店
ロケットこぶし	C	火	击飞	京都店
ねっけつヘッド	C	火	击飞	爱媛店
フルパワーシールド	B	火	击飞	大阪店
ばくれつパンチ	B	火	击飞	福冈店
かえんほうしゃ	A	火	接球	冲绳店
カウンターストライク	A	火	击飞	冲绳店
ダブルロケット	A	火	击飞	雷门古株商店
バーンアウト	A	火	接球	——
ドリルスマッシャー	A	火	击飞	デーザム
ビーストファング	究极	火	接球	雷门古株商店
タフネスブロック	C	山	接球	奈良店
まきわりチョップ	C	山	击飞	北海道店
ワイルドクロー	C	山	接球	京都店
ゴールずらし	C	山	接球	大阪店
ドこんじょうキャッチ	C	山	接球	福冈店
ちゃぶだいがえし	B	山	击飞	富士店
むげんのかべ	究极	山	接球	雷门古株商店
ギガントウォール	A	山	接球	富士店
トリプルディフェンス	A	山	接球	站前店

PIXELJUNK MONSTERS DELUXE

PSP

文/CalwaySage,责/零羽　美编 大狐狸

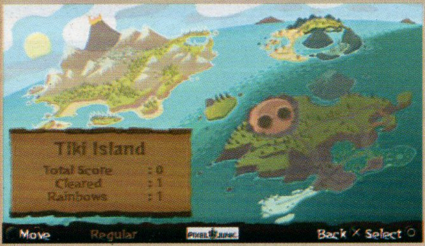
《像素垃圾》系列是Q-Games开发，以PSN网络下载方式发售的PS3的塔防类型休闲游戏，其第二作《像素垃圾 怪兽》被美国IGN游戏网被评为PlayStation Store最佳游戏。本作《像素垃圾 怪兽 豪华版》是以其第二作为基础进行移植的PSP游戏。

《像素垃圾》的游戏目的就是利用各种不同的炮台、陷阱和技能，消灭冲锋的怪兽和Boss，当成功抵御敌方全部怪兽的进攻后，我方获胜。

基本操作

十字键/摇杆:控制主角/移动菜单
〇键：选择/确认
X键：取消
口键：放置/遥控引爆炸弹
△键：打开交流菜单
L键：查看全图
R键：显示画面内防御塔的经验槽
Start键：游戏暂停

游戏的基本规则



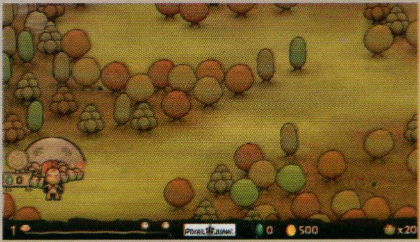
地图画面：

地图画面上有四个岛，游戏一开始玩家出现在Tiki岛上，获得一定数量彩虹后就可以打开另外两座Gati Gati岛和Toki岛。

在每个岛上都有三种不同的难度的关卡和3个Special关，完成Special关卡后会获得新的防御塔或技能。如果在关卡中能成功抵御敌人的进攻，不放任何一个敌人进入大本营，那么完成的关卡上会出现一道彩虹，收集一定数量的彩虹可以开启新的关卡通路或开启新的岛屿。每当完成一个岛的全部关卡后，Tiki 小屋模式将会增加一张岛屿的地图。

当完成三个岛所有关卡后，地图中央将会

PSP 像素垃圾 怪兽
FTG
●NBGI ●2009年8月27日
●1~2人/6279日元 ●容量：448KB



出现最后的Tum Tum岛，进入本岛时需要输入5位密码，可由玩家自己安排，根据选择的密码不同，岛上将会随机排列出不同的关卡供玩家游戏。

游戏画面



进入一个关卡，我们首先看到的就是分布在各处的树木。操纵主角站在树木下，按〇键，会出现环形菜单，上面显示主角拥有的塔的图标和建造价格，带有锁的塔表示要积累一定数量的宝石后去营地解锁后才可以建造。

关卡开始时主角所在的位置就是营地，营地内有20小精灵，相当于我方的Hp，在游戏画面右下角有数字显示小精灵数量。我们需要建造

防御塔消灭怪兽，并守护营地不被敌人入侵。在营地左方有一个木牌，牌子上的数字显示主角收集到的宝石数目，牌子上的不断变换的图标显示我方可以解锁的防御塔类型，游戏画面下方的宝石图标起到同样的作用。在营地上按○键可以进入解锁画面解锁防御塔，解锁后环形菜单上的禁制消失，这时就可以在地图上建造这种类型的防御塔了。



当建造好防御塔后，在塔上按○键，出现升级和出售两个选项。出售价格是塔建造价格的70%。升级表示用宝石提升防御塔的等级。按下R键，会显示防御塔的Exp槽，当Exp槽蓄满时防御塔自动升一级。有三种增加Exp的方式：

1.防御塔通过攻击敌人会增加Exp。
2.主角站在塔下，塔Exp会随时间增加。
3.建造宝石塔给一定范围内的塔增加Exp。

防御塔有5个等级，用不同颜色的旗帜区分：

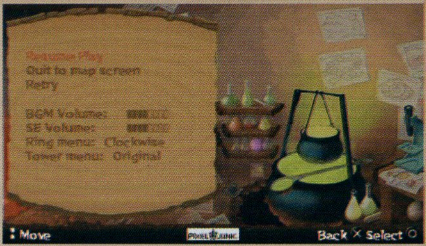
Lv1：浅绿色	升级所需水晶：1
Lv2：黄色	升级所需水晶：1
Lv3：红色	升级所需水晶：2
Lv4：蓝紫色	升级所需水晶：3
Lv5：黑色	防御塔变成金色

敌人怪兽的进攻是分批次冲锋，游戏左下角显示的就是怪兽进攻的轮次。数字旁边的是时间轴，移动的怪兽图标到达左方时，轮次增加，本批怪兽冲锋就会开始冲锋。时间轴最右方显示的是再下一批次将要冲锋的怪兽类型。

每当一个怪兽冲入营地后，我方会减少一个精灵，当怪兽方Boss进入营地后，会逐个杀掉我方精灵，直到精灵数目为0。在Boss杀掉全部精灵前，我方还可以攻击Boss。每关如果没能在精灵全部被消灭之前击败Boss，游戏将会失败。

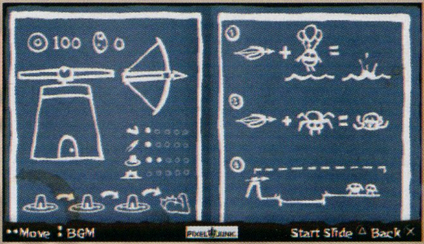
消灭怪兽会获得金币，获得金币数目在右下方显示，每当消灭一轮进攻的敌人后，将会获得现有金币数量×5%的利息，经过游戏中不断积累，还可以获得提高获得利息的技能。

在游戏过程中按下START可以暂停游戏并



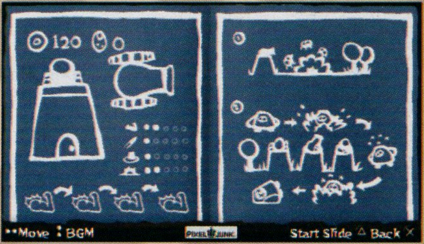
调出菜单，在菜单中可以选择退回地图画面、重新进行游戏、游戏音量调节，还可以选择按照顺、逆时针转动建造、解锁环形菜单和升级、出售菜单。

各种塔介绍



箭塔

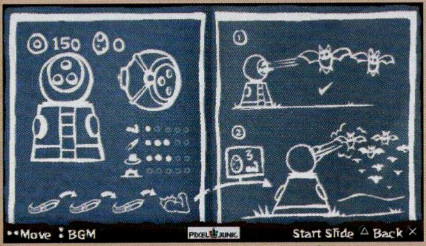
建造价格：100
攻击属性：空/地
升级强化：锁敌范围/锁敌范围/锁敌范围/攻击强度
使用条件：初期获得
性能分析：箭塔是最便宜的防御塔，通过不断的升级，锁敌范围将不断加大。并且可以攻击游戏中有只有极少数箭塔才能攻击的气球飞行怪，是必不可少防御塔。缺点是攻击力低，射击速度一般。



炮塔

建造价格：120
攻击属性：地
升级强化：攻击强度/攻击强度/攻击强度/攻击强度

使用条件：初期获得
性能分析：炮塔建造花费很少但却拥有极高的攻击力，并且炮弹爆炸时可以对爆炸点周围产生伤害，是阻止高HP和密集阵型敌人的重要武器。缺点是只能攻击地面部队，并且射速偏慢。建议搭配冷冻塔进行布防。



防空炮塔

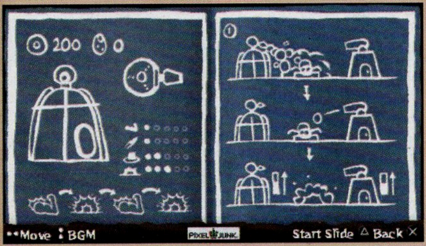
建造价格：150

攻击属性：空

升级强化：攻击速度/攻击速度/攻击速度/攻击强度

使用条件：初期获得

性能分析：对空炮塔的锁敌范围较大，随着升级不断加强的攻击速度和攻击强度，弥补了建造初期的缺陷，是对空的可靠武器。缺点是不能进行范围攻击。



冷冻塔

建造价格：200

攻击属性：地

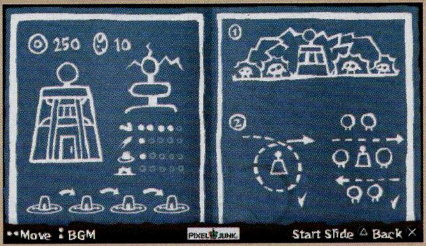
升级强化：攻击强度/溅射范围/攻击强度/溅射范围

使用条件：初期获得

性能分析：冷冻塔的攻击力很低，主要作用是使敌人减速，凡是被冷冻塔喷射到的单位都会减速，升级后可获得很大的溅射范围。结合其他防御塔可以给与敌人极大伤害。缺点是只能攻击地面单位。被冷冻塔喷射到得敌方还会被消除加速状态。

特斯拉塔

建造价格：250

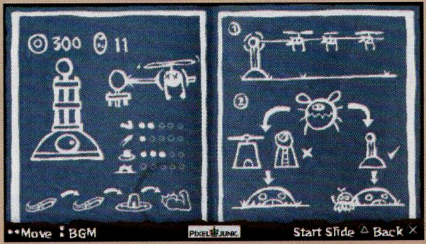


攻击属性：地

升级强化；锁敌范围/锁敌范围/锁敌范围/锁敌范围

使用条件：初期获得，花费10宝石解锁。

性能分析：特斯拉塔就是我们常说的电磁塔，范围杀伤力很大，升级后拥有不错的锁敌范围。特斯拉塔还有一个特性就是在面对群体敌人时，可以连锁杀伤一定范围外的敌人，可以布置在拐角处或敌人转圈前进的地段，配合冰冻塔使用。缺点是射速比较慢，锁敌范围需要重点提升。



激光塔

建造价格：300

攻击属性：空

升级强化：攻击速度/攻击速度/锁敌范围/攻击强度

使用条件：初期获得，11宝石解锁。

性能分析：激光塔是对空专用武器，攻击范围巨大，锁敌之后可以对一直线敌人进行穿透式全屏攻击，是范围武器，随着不断的升级，攻击速度、攻击强度、锁敌范围都会有提升，是对空防御的中坚力量。缺点是建造初期攻击速度比较慢，并且由于是直线穿透攻击，防御塔建造位置的选取十分重要。

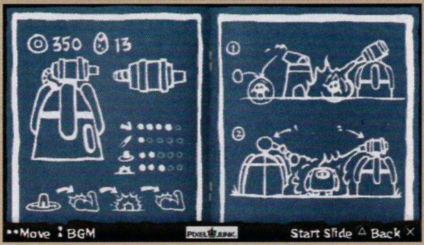
火焰塔

建造价格：350

攻击属性：地

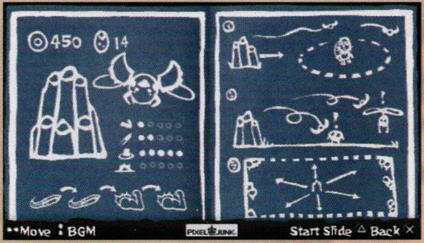
升级强化：锁敌范围/攻击强度/溅射范围/攻击强度

使用条件：完成Tiki Island的关卡Special 2后



获得，13宝石解锁。

性能分析：火焰塔属于高级防御塔，拥有极高的攻击力，在喷射出去之后形成火墙，对通过的敌人进行范围伤害，在升级后可以发挥更大的作用。缺点是火焰喷射后不能转动，造价比较高。



蜂巢塔

建造价格：450

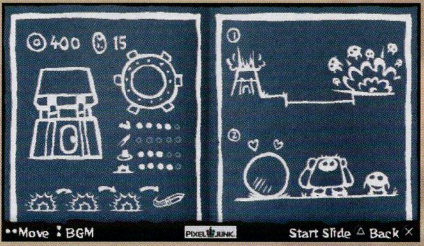
攻击属性:空/地

升级强化：攻击速度/攻击速度/攻击强度/攻击强度

使用条件：完成Gati Gati岛的关卡Special 2后获得，14宝石解锁。

性能分析：蜂巢塔是终极塔，每个关卡只能建造一座。蜂巢会产生自爆蜂，环绕在主角周围，跟随主角缓慢移动，可以到达主角所到的任何地点。发现敌人之后锁定，进行自爆攻击，前两次升级会增加自爆蜂产生的数量，后两次升级增加自爆威力。缺点，需要主角引导才能进行长距离攻击，锁定敌人花费时间较长，但是攻击不会落空。

迫击炮塔



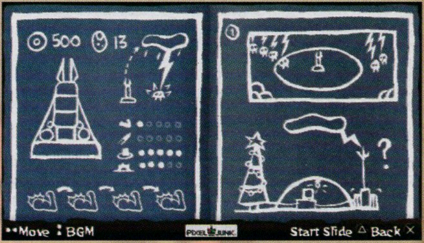
建造价格：400

攻击属性：地

升级强化：溅射范围/溅射范围/溅射范围/攻击速度

使用条件：完成Gati Gati岛的关卡Special 3后获得，14宝石解锁。

性能分析：迫击炮塔拥有极其优秀的锁敌范围，具有惊人的溅射范围和强大的破坏力，对于集群冲锋的敌人有极大杀伤力。缺点是解锁代价高昂，攻击速度极其缓慢，使其的实用性大大降低，只有在一些特定关卡才能发挥出作用。



雷电塔

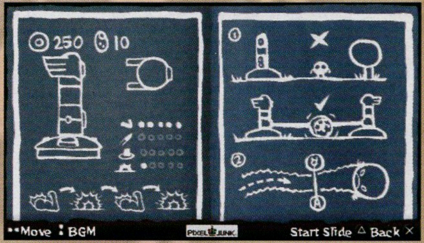
建造价格：500

攻击属性：空/地

升级强化：攻击强度/攻击强度/攻击强度/攻击强度

使用条件：完成Toki岛的关卡Special 2后获得，13宝石解锁。

性能分析：雷电塔拥有全游戏最高的建造价格，这给其带来了极大和攻击范围。升级之后能大幅度提升攻击强度。任何一个敌人进入锁敌范围之后会对大半个屏幕中所有敌人进行攻击一次。缺点是造价高昂，攻击速度极其缓慢，敌人一轮进攻中基本只能攻击一次。推荐放在防御阵型后方，引出本轮进攻全部敌人之后再进行攻击。



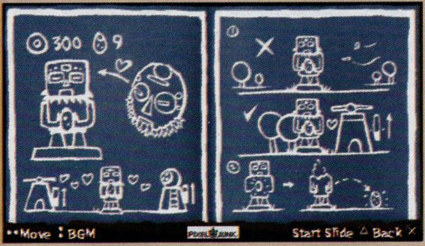
陷阱塔

建造价格：250

攻击属性：空/地

升级强化：攻击强度/溅射范围/攻击强度/溅

射范围
使用条件：完成Gati Gati岛的关卡Special 1后获得，10宝石解锁。
性能分析：陷阱塔拥有特别的建造方式，首先选取地点建造陷阱塔A，之后在陷阱塔A指定的周边范围内找另外一棵树建造陷阱塔B，当A、B陷阱塔均建造完成后，两塔之间会有光线连接，穿过光线的敌人将遭到陷阱塔的攻击。所以在A、B陷阱塔必须建在道路两侧，用光线封锁道路。而光线有三道，黄色的光有一道，当空中敌人经过触发时，对敌人进行攻击；蓝色的光有两道，当地面的敌人经过触发时进行攻击。当攻击之后，光线消失。也就是说，每次敌人进攻只能攻击三次。建议把陷阱塔布防在防御阵型的末端，当做最后的防卫手段。值得一提的是，防御塔在对Boss时，不分空与地，Boss经过，三道攻击会同时发动。



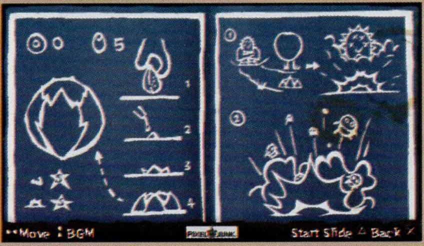
宝石塔

建造价格：300
攻击属性：无
升级强化：无
使用条件：完成Toki岛的关卡Special 1后获得，9宝石解锁。
性能分析：宝石塔是游戏中唯一没有攻击力的补给塔，建设完成之后宝石塔会消耗自身的能量对周边一定范围内的所有其他类型防御塔升级。当宝石塔能量耗尽废弃之后，会释放自身的宝石给玩家。宝石塔的缺点是当塔的能量耗尽之后，会有基座留存，不可以拆除，并且宝石塔在周遭没有任何防御塔的情况下建造成功，也会缓慢消耗自身能量。请玩家在建造时要谨慎。

其他物品介绍

宝石炸弹：

宝石炸弹笔者是在完成Tiki岛Special 3关卡后获得的。每消耗5个宝石，按□键就可将宝石炸弹放置在主角身下的地面上，再次按□键就可以引爆。宝石炸弹每次只能安放一枚，需



要引爆后才能重新安放。宝石炸弹拥有游戏最高的攻击力和溅射范围，不过，宝石炸弹的攻击力是随着溅射范围而减小的，在炸弹正上方的敌人受到的伤害最大，越靠近溅射范围的边缘，敌人所受到的伤害越小。如果能判断何时使用这个强力武器将对获得彩虹（完美过关）有很大的帮助。



速度药水：

速度药水是在完成Tiki岛Special 1关卡后获得的，它可以增加主角的移动速度。要注意的是，增加速度之后，在雪地上移动时，惯性会增加，请小心操控角色，避免撞上敌人。



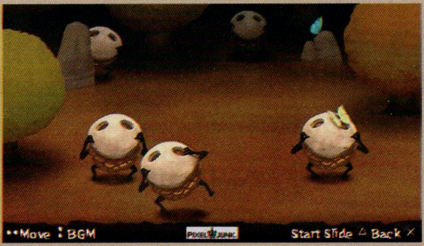
利息增幅：

在经过不断的游戏之后，我们会获得利息增幅技能，需要在营地菜单中解锁。这个技能可以升级三次，分别增加每轮敌人进攻后现有金钱数目的10%、15%、20%，消耗的宝石分别为7颗、8颗、9颗。在完成Tiki小屋中的奖牌系统过程中，它是必不可少的实用技能。

敌人怪兽一览

游戏中有不同种类的怪兽，他们通常可以

分为几个不同的类型。



地面一般型：这种怪兽HP很少，移动速度也很慢，但是经常以集团的形式出现。只要合理布置防御，这种敌人不足以对营地造成威胁。



地面速度型：蜘蛛类型的怪兽。HP较少，移动速度很快，出现数量较多。由于速度很快，射程较短的炮塔甚至会出现Miss，推荐使用冷冻塔减低速度后攻击。这是游戏中危险性最高的怪兽。



地面重装型：石巨人类型的怪兽。这种敌人HP很高，移动速度缓慢，后期会集团形式出现。合理布置炮塔和特斯拉塔可以轻松防守。



地面平均型：形象类似寄居蟹，HP、移动速度都很不错，是需要留心的怪兽。



飞行一般型：这种敌人Hp很少，移动速度一般，但经常集团出现，会造成一定的威胁，合理配置弓箭塔和防空炮塔可以迅速消灭。



飞行速度型：蝙蝠类型的怪兽。HP较少，移动速度很快，后期出现数量很多。配置弓箭塔和防空炮塔消灭。



飞行重装型：蜜蜂类型的怪兽，HP超高，移动速度缓慢，出现数量不多。由于HP很高，使用激光塔攻击都需要2轮以上，这是很有威胁的敌人。

敌人除了基础的兵种之外，在游戏中后期，还会附加各种护盾和状态来增强实力：

蓝色护盾：敌人会增加防御力；

红色护盾：减少特斯拉塔，激光塔等光束武器的伤害；

绿色护盾：减少实弹类武器的伤害；

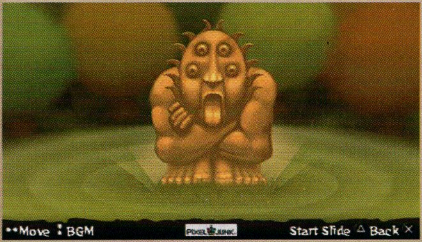
火焰状态：这种状态的敌人将会以极快的速度前进，具有极高的威胁。使用冷冻塔可以消除这种状态，使敌人恢复正常移动速度，再次使用冷冻塔攻击敌人，可以降低敌人移动速度。

气球状态：陆地型敌人会装备三个气球，从而使自己成为一种漂浮状态。对地、对空武器均

不能对这些敌人造成伤害，只有弓箭塔、雷电塔、陷阱塔可以射爆气球。当敌人落地后就成为陆地型怪兽，对地武器可以对其进行进攻。如果敌人在水面上被击落，落入水后会直接死亡。宝石炸弹也可对装备气球的敌人进行攻击。

不同的护盾和状态配合不同类型的怪兽将会产生对营地有极大威胁。尤其是蓝色护盾的石巨人。火焰状态的蜘蛛怪。都是十分难对付的类型。所以在建造防御塔时请不要单一依靠一种类型，合理建造有针对性的防御塔是过关的关键。

Boss一共有4种类型，分别为巨像型[b1]，植物型[b2]，海洋型[b3]，甲虫型[b4]。前三种Boss除了HP极高，移动速度都很缓慢。但甲虫型Boss出现时为空中型怪兽，需要对空炮塔才能攻击，当击毁甲虫Boss的翅膀之后，甲虫boss降落地面，成为地面型Boss，这时对地炮塔才可攻击到甲虫boss。









奖牌系统与Tiki小屋



PSP版游戏取消了PS3版本的奖杯系统，但增加Tiki小屋的奖章系统。游戏选择画面中，选择Tiki Hut就可进入Tiki小屋，选择奖牌图标就可以进入奖牌关卡。这些关卡就相当于挑战模式，当满足关卡的条件获得奖牌时，游戏画面右下角的奖牌图标将会出现对勾，如果违反了游戏条件，将会出现在奖牌图标上出现叉。奖牌数量增加后，小屋内物品会逐渐变为彩色，各种欣赏模式和隐藏内容也会随之开启。下面是Tiki小屋24奖牌关卡的开启方法。

Green Flag

开启方法：初始开启。

奖牌条件：不对防御塔升级过关。

Gem Hoarder

开启方法：初始开启。

奖牌条件：过关时拥有25个以上的宝石。

Bomb The Boss

开启方法：完成Tiki岛Easy 2关卡并获得宝石炸弹。

奖牌条件：只用宝石炸弹破坏Boss。

No Crossing

开启方法：完成Tiki岛Mudium 3关卡。

奖牌条件：不能通过大桥并过关。

4 Tree Rainbow

开启方法：完成Tiki岛Mudium 4关卡。

奖牌条件：保持Hp20过关。

Get Medieval 2

开启方法：完成Tiki岛Mudium6关卡。

奖牌条件：仅建造箭塔和炮塔过关。

Tower Collector

开启方法：完成Tiki岛Hard 1关卡，并获得所有种类防御塔。

奖牌条件：建造所有种类的防御塔后过关。

Rainbow Team

开启方法：完成Tiki岛Hard 2关卡。

奖牌条件：保持20Hp过关。

Picky Eater

开启方法：完成Tiki岛Hard 3关卡，并获得火焰塔。

奖牌条件：不使用火焰塔过关

Get Medieval

开启方法：完成Gati Gati岛Easy 1关卡。

奖牌条件：仅建造箭塔和炮塔过关。

Mutant

开启方法：完成Gati Gati岛Easy 2关卡。

奖牌条件：击败本关Boss。

Apocalypse Prolapse

开启方法：完成Gati Gati岛Easy 3关卡。

奖牌条件：不能使任何一个带有气球的敌人降落到地面。

Scrooge3

开启方法：完成Gati Gati岛Special 1关卡，并开启金币利息。

奖牌条件：过关时保持金币数目在14000以上。

Kill Off!

开启方法：完成Gati Gati岛Medium 1关卡，并获得陷阱塔。

奖牌条件：用陷阱塔杀掉100个以上的敌人后过关。

Master Sniper

开启方法：完成Gati Gati岛Medium 2关卡。

奖牌条件：屏幕上只能出现一个塔，并成功防守。

Zero Carat2

开启方法：完成Gati Gati岛Special 2关卡。

奖牌条件：不使用任何宝石过关。

Demolition Duo

开启方法：完成Gati Gati岛Hard 1关卡。

奖牌条件：仅建造炮塔和冷冻塔过关。

Hidden Monument

开启方法：完成Gati Gati岛Hard 2关卡，并获得宝石塔。

奖牌条件：在过关前建成5个宝石塔。

Anti-Enemy Rush

开启方法：完成Gati Gati岛Hard 3关卡。

奖牌条件：本关敌人速度极快。

Black Flag

开启方法：完成Toki岛Easy 1关卡。

奖牌条件：建造的防御塔在过关时必须是黑旗满级状态，不允许卖掉任何防御塔，且不能建造宝石塔给防御塔升级。

Scrooge`s Return

开启方法：完成Toki岛Easy 1关卡，并开启金币利息。

奖牌条件：过关时保持金币数目在12000以上。

Scrooge

开启方法：完成Toki岛Easy 4关卡，并开启金币利息。

奖牌条件：过关时保持金币数目在10000以上。

Wishing Well

开启方法：完成Toki岛Medium 1关卡。

奖牌条件：过关时保证金币掉落在水中达到100枚。

Zero Carat

开启方法：完成Toki岛Hard 1关卡。

奖牌条件：不使用任何宝石过关。

奖牌获得奖励表

获得奖牌1枚：开启《像素垃圾怪兽》的psp下载主题

获得奖牌3枚：开启设定集Volume 1 1-15页

获得奖牌6枚：开启Audio 音乐欣赏模式

获得奖牌9枚：开启壁纸模式获得壁纸7张

获得奖牌12枚：开启Vudio 获得50%勋章奖励奖杯

获得奖牌15枚：Vudio模式增加sound dripping选项

获得奖牌18枚：获得设定集volume 1 16-31页。

获得奖牌21枚：获得壁纸7张。

获得奖牌24枚：获得壁纸6张，奖杯变为100%状态。





NDS

口袋妖怪 心金/魂银

RPG ●任天堂●2009年9月12日 ●1-4人/5040日元●1024M

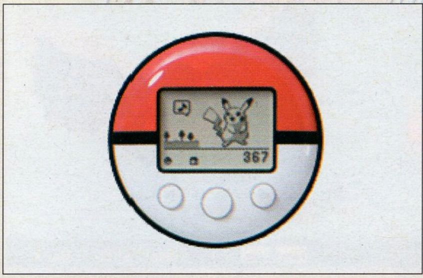
文·鲤鱼王/责·八房/美编·大狐狸

《口袋妖怪金心·银魂》游戏要素研究

口袋妖怪金心银魂作为GBC时代口袋系列最高作《金·银》的复刻，承载了新老玩家的热烈期盼和众多美好愿望。事实证明，本作并没有让各位玩家失望，不仅保留了金银中的经典设定，还引入了很多新游戏要素，大大提升了游戏的耐玩度。无论是新建筑、新地点、新剧情都让玩家赞不绝口，接下来就让我们对《金心·银魂》中丰富的游戏要素做一番详细的研究吧！

精灵计步器(ポケウォーカー)详解

老玩家一定还记得金银时代时有一个叫做“皮卡丘计步器”的游戏周边，不仅可以带着计步器中的皮卡丘一起外出散步，还能通过计



步器的红外线装置和GBC进行联机。而这次伴随着金心银魂的重生，精灵计步器也同样以进化形态出现在玩家面前，那就是随着正版的游戏卡带一起附赠的：ポケウォーカー（Poke Walker，精灵计步器）！相信不少购买正版卡带的玩家已经对这个外观是精灵球形状的小东西爱不释手了吧～（注：该计步器是属于正版游戏的周边设备，随正版卡带附送）不过需要提前说明的是，由于这次的游戏红外线联机装置是内嵌在正版游戏卡带中的，所以出于一定原因不能玩到正版卡的玩家是无法和精灵计步器进行联机的，而且每个计步器只能和一个游

戏同步，所以如果想要体验精灵计步器的话还是购买正版游戏吧！

游戏操作指南

当游戏中的电脑里存有精灵的时候，就可以把精灵传输到计步器里了。方法非常简单。

首先把要传入计步器的精灵在游戏中存入电脑，进行游戏存档，然后关闭DS主机电源重启游戏，在开始菜单处选择最下面的一项“ポケウォーカーと　せつぞく”；



1.将计步器与游戏同步

如果是第一次和精灵计步器联机，会提示进行同步，只有一个选项“とうろくして　おでかけにいく”，点击后从电脑箱子里的精灵中选择一只放到右边的空白处，选择“是”，然后选择要将精灵放至的场所——最开始只有两个场所“さわやかのはら（清爽草原）”和“ざわざわもり（沙沙森林）”可以选择（关于场所的不同造成的影响见后文），选择一个场所并点击“是”确定，开始传输；



这时打开计步器（最初时计步器上有隔绝电源的塑条，抽出即可；如果已经抽出，但屏幕上没有出现图案，则长按中间的按钮约半秒钟出现图像后再按中间按钮开始通信即可），将计步器的前端（红色端）朝向游戏卡带，保持游戏卡带和计步器之间的距离不超过5厘米（越近越好），然后开始通信，在通信完毕之前不要将计步器拿走，如果成功的话就可以看到自己的精灵传输到计步器中了——在重新将精灵送回游戏之前这只精灵会从游戏中消失，这时看计步器的屏幕会看到已经传入计步器的这只精灵的形象；

当进行了第一次游戏同步之后，再次在开始菜单中选择“ポケウォーカーと　せつぞく”同计步器联机时就会出现接下来的三个选项啦。

注意，前文已经提醒过，一个精灵计步器只能对应一个游戏，因此，如果重新游戏、或者将计步器和其他卡带同步的话，就需要重新将计步器与游戏同步并将计步器初始化，方法是在菜单处选择了“ポケウォーカーと　せつぞく”进入下一页面后，同时按住方向键的下键和X键和L键，确认同步，然后和计步器通信即可。但是如果此时计步器里已有精灵的话，初始化会造成这只精灵被完全“抹杀”，再也无法回到游戏中……

2.带精灵外出（おでかけに　いく）

当进行过第一次计步器同步之后，每次将精灵回收以后，就可以使用这个选项再次将自己心爱的精灵传输到精灵计步器中了～操作方法和上面差不多，也是点击后先从电脑箱中选择精灵，然后选择要前往的地方就可以开始传输了；

3.精灵回家（おでかけから　かえす）

每次想要把精灵传输回来的时候就使用这个选项——点击该选项后，在五秒钟之内选择精灵计步器的通信选项（六个菜单项左数第三项，参见下文），然后将计步器红色端同游戏卡保持5厘米以内距离，通信开始。通信完毕后计步器内的精灵就可以传输回游戏的电脑箱子中了。每次将精灵传输回游戏的时候，在计步器中获得的W数（参见后文）、通过小游戏获得的精灵、道具均会强制同步传入游戏，不能保留在计步器中。

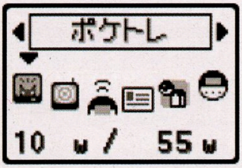
4.接收礼物（プレゼントを　うけとる）

同精灵回家，选择后和计步器通信即可。将计步器中通过小游戏获得的W数、精灵和道具全部传入游戏，强制要求获得的全部精灵、道具都传入游戏，传输完毕后计步器中W数清零。

计步器使用指南

计步器上有三个按钮：左右两个小按钮是用来移动选项的，在冒险画面上按可以进入菜单画面，当选项在菜单画面最左方时按向左按钮、或选项在菜单画面最右方时按向右按钮可返回冒险画面；

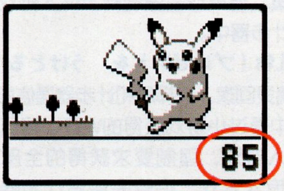
中间的大按钮在计步器无图像显示（省电）时长按半秒钟可以激活屏幕，在冒险画面时点击可打开菜单画面，此外就是确认按钮。计步器菜单画面有六个选项，由左至右依次是：



ポケレト：小游戏“精灵连锁”
ダウジング：小游戏“宝物探索”
つうしん：通信，和DS游戏联机
じょうほう：训练员信息、时间及7天内步数记录
てもち：小游戏获得的精灵及道具
せってい：调整按键音量及画面明暗度

1.基本的步数记录

当游戏中的精灵传输到计步器内之后，就可以开始带着计步器到处晃悠了～当然记录行走的步数是计步器的基本功能，在主画面上左边是地形，右侧是精灵造型，右下方显示的数字就是今日已经行走的步数了——注意，是今日已经行走的步数，计步器也有内置时间，和游戏同步时的DS主机时间保持一致，每天0点会自动将步数清零，不过能够自动记录7天之内每日行走的步数。不过为了保证记录步数的正确性计步器能有敏感装置，如果只是随意地晃动两下是不会被认为是步行的，需要连续晃动大致5秒钟左右才会开始计步……为了保持健康的身体每天多活动活动吧～



2.计步器中的电力——瓦数

在计步器中有两种小游戏连锁机和探索器可以玩，但是想要玩小游戏就要先攒够玩小游戏所要消耗的电力——瓦数。每走20步积累1W，在计步器的菜单画面右下方可以看到现在已经积累的瓦数（××W）。而两个小游戏——精灵连锁每次会花费10W电力，宝物探索会花费3W电力，所以如果喜欢小游戏，就多走动走动积累一下电力吧！

除了小游戏之外，W数在将精灵传输回DS或者让DS接受计步器的礼物时会全部传入DS主机（计步器中W数清零……）并进行累加，当瓦数达到一定程度时会有新地点开启（参见后文）！

3.计步器小游戏——精灵连锁（ポケレト）



计步器菜单画面左边第一项就是在珍珠钻石白金版中赫赫有名的精灵连锁机了，这次来到计步器上也是颇有意思，每次进行该游戏会消耗10W。小游戏规则是：屏幕上的4片草丛中随机出现“！”标记，在感叹号消失前使用左右按钮移动光标到出现感叹号的草丛上，按中间的按钮确认，然后等待下个“！”继续出现，连锁次数不定，最多出现三个感叹号。连锁成功后进入战斗——战斗中无论敌我强弱一律是4点血，同时有3个选项对应三个按钮可以选择：

こうげき：攻击，如果成功攻击到对方可使对方减少一格血，命中要害会减少两格血，但有可能会被对方避开，同时必定会被对方反击到减少一格血，选择此项对方必定不会逃跑；

かわす：回避，如果成功回避本回合可不减血，并且反击对方使对方减少一格血，但是有可能被对方看到无法使用回避，选择此项对方有逃跑的可能；

つかまえる：捕获，对方血格越少成功率越高，但是只有一次捕获机会，如果捕获不成功对方必定会逃跑。

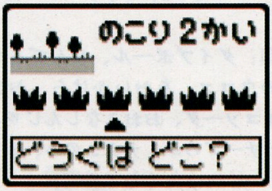
> 注意，如果被对方将自己的4格血全部打掉的话，不仅对方会逃走而且还会再扣除10W点数，这是非常划不来的事情，所以宁可把对方打死也不要被对方打死哟！
>
> 随身最多可以携带三只精灵（不含游戏中传入的那只），如果在已经捕获了三只又成功捕获的情况下就要从现有三只精灵中放生一只了。

值得一提的是，在此小游戏中会出现的精灵种类是根据传入计步器的精灵种类、传入时所选择的场所而决定的，一般来说，每只传入计步器的精灵在这个游戏最多只能遇到三种精灵，所以对照一下后文的场所可获得的精灵一览，如果你传入的精灵没有遇到想要的精灵的话，就换一只精灵传过来试试吧！此外，精灵的出现率与计步器中今日行走步数有关，大致是0～1500步、1501～4999步、5000～8999步、9000步以上这四个档，步数越多，稀有精灵的出现率越高，连锁次数也越多。

4.计步器小游戏——宝物探索（ダウジング）

计步器菜单画面左边第二项的宝物探索机是跟道具有关的小游戏，每次进行该游戏会消耗3W点。游戏规则非常简单：六片草丛中的某一片里藏有道具，我们有两次选择机会，选对了就获得道具——第一次选择后会有提示，“とおくに　はんのう！”表示道具所在草丛离选择草丛相聚两格以上；“ちかくに　はんのう！”，表示道具就在所选草丛旁边。应该说基本上是碰运气的游戏……建议就是认准了两片草丛一直试下去……

当然能够获得的道具种类也和传输精灵时选择的场所有关，参见后面的场所和精灵道具对应资料。随身最多可以携带3个道具，在已经获得了3个道具的时候如果再获得道具就必须从已经获得的三个道具中扔掉一个来替换……此外，和精灵连锁一样，道具的出现率也和今日行走步数相关，步数越多，珍贵道具的出现率



才会提高。

5.计步器之间的通信

计步器和计步器之间也可以通信，可以两个人一起进行战斗或者宝物探索——尤其是，两个人一起进行宝物探索的时候最多可以获得10个道具！而且这10个道具是不受单个计步器的宝物探索的3个道具的影响的！不过能获得的道具跟单人探索时没有区别……此外，在计步器上通信过的玩家会在游戏中的关东地区的トキワ市的训练师之家出现，可以进行挑战。

さわやかのはら（清爽草原）

出现条件：初期就有

出现宠物：オタチ♀5、ポッポ♂5、ニドラン♂5、ニドラン♀5、ガルーラ♀8、ドードー♀8

获得道具：キズぐすり、げんきのかけら、异常状态回复及体力回复类树果

ざわざわもり（沙沙森林）

出现条件：初期就有

出现宠物：オニスズメ♂5、コンパン♂6、パラス♀6、ナゾノクサ♀5、マダツボミ♀8、ソーナンス♀15

获得道具：ネットボール、げんきのかけら、ピーピーエイダー、ちいさなキノコ、おおきなキノコ、ちからのこな、ちからのねっこ、みどりのかけら、モモンのみ

ごつごつみち（咯吱小路）

出现条件：W数积累50点

出现宠物：イシツブテ♀8、ホーホー9、ワンリキー♀7、イワーク♂9、ポニータ♀7、ブビイ♂9

获得道具：むしよけスプレー、シルバースプレー、どくけし、やけどなおし、なんでもなおし、あなぬけのヒモ、あかいかけら、ほしのかけら、かたいいし、ポイントアップ

きれいなうみべ（美丽海滨）

出现条件：W数积累200点

出现宠物：ウパー♂6、ヒマナッツ♀6、ヤドン♂8、ニョロモ♂8、ヒトデマン-10、コダック♀10
获得道具：ダイブボール、なんでもなおし、ハートのウロコ、あおいかけら、おいしいみず、サイコソーダ、おおきなしんじゅ、ほしのかけら、チーゴのみ、ナナシのみ、ヒメリのみ

じゅうたくち（住宅区）

出现条件：W数积累500点
出现宠物：コラッタ♀7、ホーホー♀7、コイル-8、ヤミカラス♀11、コイル-11、エレキッド♂11
获得道具：战斗辅助道具、ポイントアップ、キズぐすり

くらいどうくつ（黑暗洞穴）

出现条件：W数积累1000点
出现宠物：ワンリキー♂8、ズバット♂8、イワーク♂10、ゴース♀10、ムチュール♀12、ゴース♀15
获得道具：技能训练机18、PP类道具、ぎんのこな、きいろいかけら、すごいキズぐすり、まんたんのくすり、キーのみ、オボンのみ

あおいみずうみ（蓝色之湖）

出现条件：W数积累2000点
出现宠物：トサキント♀9、メノクラゲ♀9、クラブ♂12、シェルダー♀12、ニョロモ♀15、ミニリュウ♀10
获得道具：技能训练机11、おいしいみず、ほしのすな、ほしのかけら、しんじゅ、ネットボール、ダイブボール、ヒメリのみ、ラムのみ、オボンのみ

まちのはずれ（城市远郊）

出现条件：W数积累3000点
出现宠物：ベトベター♂13、ドガース♀13、オオタチ♂15、コラッタ♀16、ケーシィ♀15、ビリリダマ-15
获得道具：技能训练机37、普通/超级/高级精灵球、プラスパワー、スペシャルガード、ヨクアタール、クリティカッター、ラムのみ

ホウエンのはら（芳缘平原）

出现条件：全国图鉴入手后、W数积累5000点
出现宠物：ケムッソ♀15、ジグザグマ♀17、バルビート♂25、イルミーゼ♀30、エネコ♀30、マッスグマ♀30
获得道具：ズリのみ、ブリーのみ、ナナのみ、ザロクのみ、ネコブのみ、タポルのみ、オッカのみ、イトケのみ、ソクノのみ、リュガのみ

あつたかビーチ（红色海滩）

出现条件：全国图鉴入手后、W数积累7500点
出现宠物：コイキング♀15、トサキント♀22、ルリリ♀20、タッツー♀20、キバニア♀26、ホエルコ♀31
获得道具：おいしいみず、げんきのかけら、セシナのみ、チイラのみ、きいろいかけら、あおいかけら、ほのおのいし、ハートのウロコ、しんじゅ、おおきなしんじゅ

かざんのこみち（火山小道）

出现条件：全国图鉴入手后、W数积累10000点
出现宠物：イシツブテ♀29、ポニータ♀19、デルビル♂27、サイホーン♂25、アサナン♂32、マグマッグ♀31
获得道具：キズぐすり、こおりなおし、げんきのかけら、フエンせんべい、かえんだま、ほのおのいし、つきのいし、たいようのいし、セシナのみ、パイルのみ、チイラのみ、ズアのみ、あかいかけら

ツリーハウス（树屋）

出现条件：全国图鉴入手后、W数积累15000点
出现宠物：ウツドン♂13、クサイハナ♀14、キリンリキ♀28、オドシシ♀28、カクレオン♂30、ポワルン♀30
获得道具：まんたんのくすり、ちからのこな、ちからのねっこ、ばんのうごな、ふっかつそう、ピーピーエイド、ピーピーリカバー、ピーピーマックス、リゾチウム、カムラのみ

こわいどうくつ（恐怖洞穴）

出现条件：全国图鉴入手后、W数积累20000点
出现宠物：ワンリキー♂13、ガラガラ♀30、ケンタロス♂30、ネイティ♀24、ゴルバット♂33
获得道具：ヤタピのみ、ダークボール、各种颜色碎片、むしよけスプレー、もりのヨウカン、ブロムヘキシン、ふといホネ

シンオウのはら（新奥平原）

出现条件：全国图鉴入手后、W数积累25000点
出现宠物：ビッパ♀13、コロボーシ♂15、マネネ♂29、コリンク♀33、スボミー♂30、ミツハニー♂30
获得道具：リピートボール、タイマーボール、ネストボール、げんきのかけら、いいキズぐすり、すごいキズぐすり、まんたんのくすり、かいふくのくすり、なんでもなおし、ふしぎ

なアメ

さむいやまみち（寒冷山路）

出现条件：全国图鉴入手后、W数积累30000点

出现宠物：ウリムー、メリープ♀15、ドーミラー20、ニューラ♂28、ユキワラシ♀28、ユキカブリ♂31

获得道具：技能训练机07、ゴールドスプレー、なんでもなおし、ディフェンダー、あついいわ、つめたいいわ、さらさらいわ、リンドのみ、ヤチェのみ

おおきなもり（大森林）

出现条件：全国图鉴入手后、W数积累40000点

出现宠物：タマタマ♀17、メリープ♂19、モンジャラ♀30、ウソハチ♂30、トロピウス♀35、ビーダル♀30

获得道具：ブリーのみ、タポルのみ、ロメのみウブのみ、マトマのみ、ドリのみ、ベリブのみ、あまいミツ、おおきなキノコ、ちいさなキノコ

しろいみずうみ（白色之湖）

出现条件：全国图鉴入手后、W数积累50000点

出现宠物：チョンチー♀17、テッポウオ♀19、ゴースト♂25、ブイゼル♂28、ムウマ♀32、リーシャン

获得道具：技能训练机68、モコシのみ、ゴスのみ、ラブタのみ、ノメルのみ、ノワキのみ、シーヤのみ、カイスのみ、ヨプのみ、ビアーのみ

あれたうみべ（荒芜海滨）

出现条件：全国图鉴入手后、W数积累65000点

出现宠物：シェルダー♂30、コダック♀22、パウワウ♀27、コイキング♀30、ケイコウオ♀26、カラナクシ♀30

获得道具：ヒールボール、クイックボール、おいしいみず、ハートのウロコ、ポイントアップ、シュカのみ、バコウのみ、ウタンのみ、タンガのみ、ヨロギのみ

リゾートち（休闲之处）

出现条件：全国图鉴入手后、W数积累80000点

出现宠物：ハネッコ♀25、マリル♀25、ピカチュウ♀30、プリン♀30、ピッピ♀31、パチリス♀33

获得道具：おいしいみず、サイコソーダ、ミックスオレ、モーモーミルク、ゴージャスボール、あまいミツ、ピッピにんぎょう、エネコのしっぽ、みどりのかけら

しずかどうくつ（寂静洞穴）

出现条件：全国图鉴入手后、W数积累100000点

出现宠物：リーシャン♀26、ヒンバス♂30、ヨルノズク♀30、ミカルゲ♂31、ゴンベ♂33、ゴルバット♂33

获得道具：技能训练机15、技能训练机10、ピーピーエイダー、ピーピーマックス、ハートのウロコ、きんのたま、しんじゅ、おおきなしんじゅ

うみのむこう（海的对面）

出现条件：使用GTS通过WIFI交换获得一只非日文版的精灵

出现宠物：チョンチー♀12、サニーゴ♀16、タッツー♂15、テッポウオ♂14、ヒトデマン14、オクタン♀19

获得道具：ザロクのみ、ネコブのみ、ノワキのみ、シーヤのみ、カシブのみ、ハバンのみ、ナモのみ、リリバのみ、ホズのみ、ほしのすな

よぞらのはて（夜空之下）

出现条件：NO.385吉拉祈的图鉴获得后

出现宠物：イシツブテ♂5、イワーク♀5、ホーホー♀6、ズバット♂9、ピッピ♂8、プリン♂10

获得道具：技能训练机29、きちょうなホネ、しんじゅ、ほしのすな、ほしのかけら、つきのいし、各种颜色的碎片

きいろのもり（黄色森林）

出现条件：WIFI神秘礼物下载（09年9月18日–09年11月14日）

出现宠物：ピカチュウ（拥有不同技能的皮卡丘）

获得道具：おおきなキノコ、おおきなねつこ、きせきのタネ、かみなりのいし、でんきだま、クラボのみ、カゴのみ、モモンのみ、チーゴのみ、ナナシのみ

チャンプのみち（冠军之路）

出现条件：官方口袋比赛/2010年神秘礼物下载

出现宠物：习得特殊技能的精灵：コイキング（飞跃）、ヨマワル（封印）、ゴンベ（自爆）、ダンバル（意念头槌）、タッツー（浊流）、ドーミラー（欺骗空间）

获得道具：暂无资料（暂未公布）

おかいもの（购买物品）

出现条件：口袋中心实体店下载

出现宠物：无

获得道具：ふしぎなアメ、もりのヨウカン、ちからのねつこ、ちからのこな、モーモーミルク、おいしいみず、サイコソーダ、ミックスオレ、フエンせんべい、あまいミツ

6.你所不知道的精灵计步器的秘密！

※ 其实就算不传入精灵，只要将空计步器带在身上行走，当步数积累到一定程度的时候会有野生精灵自动成为你的同伴的！

※ 1步=1点经验值！当精灵传回DS时就会获得经验值了，不过每次最多只能升一级，而且精灵不会进化，多的经验值就浪费了……

※ 带着出行的精灵的亲密度是会上升的！

※ 偶尔拿出计步器，如果看到画面上有感叹号、笑脸或者红心的话是可以获得额外的瓦数或者道具的！

※ 不想走路怎么办？用手摇到手酸？其实比较好的方法是把计步器绑在宠物的项圈上或者粘在电风扇上……

新玩法：精灵竞技场(ポケスロン)





金心银魂中的一个新设施就是位于自然公园左侧的精灵竞技场了，在这里可以让精灵参加5种类型的竞技比赛，每种竞技比赛中都会有三个小游戏让玩家的精灵参与比赛，可以说是非常有意思的设定，而更加重要的是，在这里隐藏着训练师卡片的一颗星，所以想要完美完成游戏那么竞技场的各个竞技项目也将是游戏的重头之一。

在进入竞技场之前，先来介绍一下关于精灵的竞技能力——查看任意一只精灵状态，除了基本信息页、能力页之外就是竞技能力页（该页内容必须在第一次到达竞技场之后才会显示）了。每只精灵都有五项竞技能力——「スピード（速度）」「パワー（力量）」「テクニック（技巧）」「スタミナ（耐力）」「ジャンプ（跳跃力）」，各个能力的星数就代表精灵的对应能力的高低了。注意，空心星星代表本种类的精灵该项能力能够到达的上限，每种精灵的能力上限、基础值都是固定的，而每只精灵实际的能力星数受到精灵本身的个体、性格以及游戏时间的影响会不断变化，所以在参加比赛的时候只要找对应能力值在当前时间星数较多的来参赛就可以了——不过也不是星数越多越好，因为在每次参加比赛之后还有一个挑战分数的附加得分，是用75-精灵总星数来确定分数的，因此精灵参赛对应的能力的星数越高越好，其他的还是稍微低一点的好……

了解了精灵的竞技能力之后就可以开始竞技场的挑战了。同精灵的能力相对应，总共有5种比赛，每种比赛对应三个小游戏，取三个小游戏的得分合计来进行排名。由于小游戏不是很难，在这里简单介绍一下各个小游戏的进行方法就可以。技巧方面，只要大家试上几次，基本上就可以找到窍门，这里就不再赘述。

ダッシュハードル（障碍跑）

赛制：3只同时参赛

出现场次：速度竞赛第一项；跳跃竞赛第三项目；联机竞赛A第一项目；联机竞赛E第三项目

操作方法：基本上就是跨栏赛跑，在跑步过程中点击精灵可以让精灵跳起越过障碍物，如果撞到障碍物就会减速，不碰到会渐渐加速；建议使用飞行系精灵来参赛，能够长时间滑行。最终成绩是三只精灵所用时间的总和。**纪录：100秒**

スティールフラッグ（夺旗）

赛制：交替形式参赛

出现场次：速度竞赛第二项目；技巧竞赛第三项目；联机竞赛B第三项目；联机竞赛C第三项目

操作方法：60秒内画面上方会随机出现旗子，需要划动控制精灵绕过障碍物取得旗子，每只精灵每次最多拿9枚旗子，返回起点处即可将身上的旗子放下由下一只精灵出场继续夺旗。最终成绩是累计获得的旗帜数。**纪录：35面**

チェンジリレー（接力跑）

赛制：交替形式参赛

出现场次：速度竞赛第三项目；耐力竞赛第二项目；联机竞赛A第四项目；联机竞赛E第一项目

操作方法：90秒接力赛跑，路面上会有碎石减

速或者大岩石挡路，需要划动控制精灵不断加速的同时绕过障碍物前进。当精灵累的时候可以点击左上角的按钮进行换人。最终成绩是看绕过的圈数（每次通过起点为一圈）纪录：12圈

ブレイクブロック（破坏石板）

赛制：交替形式参赛

出现场次：力量竞赛第一项目；耐力竞赛第三项目；联机竞赛C第四项目；联机竞赛D第一项目

操作方法：30秒内点击石板把石板击碎，精灵累的时候可以点击左上角的按钮换人，没什么技巧，注意石板在交替时的空挡可以用来换人即可。最终成绩是看累计击碎的石板块数。纪录：80块

プッシュサークル（站圈圈）

赛制：3只同时参赛

出现场次：力量竞赛第二项目；联机竞赛D第二项目；联机竞赛E第四项目

操作方法：60秒内场内会出现不同数字的圆圈，只要在限定时间内站到圈里不要被挤出来就可以获得相应的分数，尽量站到分数比较高的圈里去就可以了。最终成绩是看三只精灵累计获得的分数。纪录：40点

スマッシュゴール（射门）

赛制：3只同时参赛

出现场次：力量竞赛第三项目；技巧竞赛第二项目；联机竞赛C第一项目；联机竞赛D第二项目

操作方法：类似于三人足球赛，90秒内每次把球撞入其他人的门里可以得到1分，自己的球门被进球时扣除1分，出现金色大球时撞入门得两分。派一只精灵在门口堵着就行了。最终成绩是看本队的最终得分。纪录：3分

シューティングスノー（打雪仗）

赛制：3只同时参赛

出现场次：技巧竞赛第一项目；联机竞赛B第四项目；联机竞赛C第二项目

操作方法：60秒内把雪球扔向对方砸中即得分，并且对于投掷的雪球可以抵消对方投来的雪球。左右两侧的精灵比对面的精灵容易击中。最终成绩是看三只精灵合计砸中雪球个数。纪录：30个

リングアウトファイト（推人）

赛制：交替形式参赛

出现场次：耐力竞赛第一项目；联机竞赛D第四项目；联机竞赛E第二项目

操作方法：把对方推出舞台即可得分，每次被撞下舞台后就会换人，点击精灵可以跳跃起来回避对方。撞击一次得1分，把对方撞下台得10分，自己被撞下台-10分。注意别自己冲下去就行了。最终成绩是累计得分。纪录：70分

バウンドフィールド（蹦床）

赛制：3只同时参赛

出现场次：跳跃竞赛第一项目；联机竞赛A第二项目；联机竞赛B第一项目

操作方法：60秒内点击下方的弹床向下拉再放开可以将精灵弹起，获得上方的金币，如果我方精灵相撞就会晕一会。最终成绩是获得的点数。纪录：350点

キャッチソーサー（接飞碟）

赛制：3只同时参赛

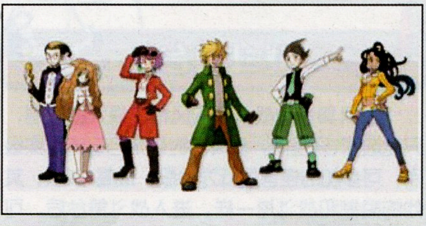
出现场次：跳跃竞赛第二项目；联机竞赛A第三项目；联机竞赛B第二项目

操作方法：60秒内让精灵接住从正面飞来的飞碟即可得分，站位越靠后得分越高，没有太大难度，最终成绩是三只累计获得的点数。纪录：40点

当同一只精灵获得了全部5种竞技比赛的冠军、并且全部大赛记录被打破后，从大厅右侧下到竞技场地下，同左上方拦住门的服务员对话，就可以进入到最终的优胜房间了！你的精灵和你都经过了严峻的考验，对你们的实力给予认可，除了雕塑之外训练师卡片上又多了一枚金星！

强者的挑战：战斗前线(バトルフロンティア)

金心银魂的战斗前线位于アサギ市，完全沿袭了白金的战斗地带，五大战斗设施等着玩家的挑战。当游戏一周目通关后战斗前线正式开放，就可以前往挑战了。战斗前线5大建筑的分布状况：上方是战斗塔，左上是战斗舞台，左下是战斗城堡，右上是战斗工厂，右下方是战斗轮盘。



战斗塔

战斗塔是最典型的口袋对战，分为1V1和2V2的战斗模式，在战斗塔中不允许使用蛋或以下怪兽：

No.150 超梦	No.151 梦幻
No.249 路基亚	No.250 凤凰
No.251 雪拉比	No.382 海皇牙
No.383 古拉顿	No.384 天空龙
No.385 吉拉祈	No.386 迪奥西斯
No.483 迪亚鲁加	No.484 帕鲁奇亚
No.487 奇拉帝纳	No.489 菲奥奈
No.490 玛娜菲	No.491 噩梦神
No.492 雪咪	No.493 创世神

此外，使用的精灵不能重复，精灵携带的道具也不能重复。刚开始挑战的时候，对手所使用的都是低种族的精灵，实力并不很强，所以很容易就能胜利。但是随着连胜的增加，越到后面就越困难，怪兽的能力会逐渐上升，有时一不小心就会失败，所以要当心了。每打完一人会进行回复，每轮要连续挑战7个对手才能获胜，获胜后可获得BP奖励，结束本轮战斗后可以换人。

20连胜后第一次挑战塔主クロツグ，48连胜后第二次挑战塔主。同珍珠钻石白金一样，战斗塔100连胜后在训练师卡片上将增加1星。

大家所熟悉的战斗塔。和珍珠钻石白金一样，由于只有三只怪物进行组队，所以无论如何，也无法达到面面俱到，如果在对战时不幸碰到了自己的“死穴”，基本上就要倒霉了，所以队伍应该以稳定、打击面广为主旨。尤其是，对手经常会使用一些比较RP的战术组合，比如一击必杀或者影分身消耗战术，成功率又意外的高，加上时不时出现的会心一击，是需要实力和运气兼备的场所。一起努力吧。

战斗舞台

战斗舞台和战斗塔的风格有很大的区别，只能选择1只怪兽，战斗的时候是自己的真实级别，可参加的怪兽最低为30级，最高100级，其他的限制和战斗塔一样。进入战斗舞台后，可以挑战17种属性，每种属性的RANK上限是10，也就是说同种属性挑战10次后就不能挑战了。先选择一个自己容易对付的属性挑战吧。开始挑战的时候，对方怪兽的级别大约是己方的0.5～0.7倍，每挑战不同的属性，对方的级别就会上升一点。同样的，同种级别反复挑战，对方级别也会上升。10人为一轮。需要注意的是，每个怪兽的战绩是不能继承的，也就是说，A妖怪挑战了一定程度，结束一轮挑战后换B妖怪进行挑战，则B从最初的RANK1状态开始，而不是接A的进度。

战斗舞台的BOSS是ケイト，49连胜后第一次挑战台主ケイト，169连胜后第二次挑战。

比起战斗塔来，战斗舞台考验的更多的是对怪物基础知识的熟悉。遇上自己棘手的属性或者对手怎么办？反克、规避？对手的怪物能够掌握什么对我方有威胁的技巧？合理利用属性相克，用招式弥补盲点，增大打击力度将是这里的主题。

战斗城堡

在战斗城堡里需要使用CP的虚拟钱币，这里除了异常状态外，HP、PP的回复需要花费CP来回复。和男仆装扮的コクラン对话会出现如下选项：

じぶん（自己）→かいふく（恢复）→HPかいふく（HP恢复，10CP）

→PPかいふく（PP恢复，8CP）

→すべてかいふく（全部恢复，12CP）

→ランクアップ（升级，100CP）

→やめる（取消）

→レンタル（出租）→きのみ（树果）

→どうぐ（道具）

→ランクアップ（升级，100CP）（21连胜后可第二次升级，追加树果和道具，150CP）

→やめる（取消）

→つよさ（强度）

→わざ（技能）

→とじる（关闭）

あいて（对手）→しらべる（调查，1CP）

→レベル（级别）→レベル+5（级别+5，1CP）

→レベル-5（级别-5，15CP）

→やめる（取消）

→じょうほう（情报）→つよさ（强度，2CP）

→わざ（技能，5CP）

→ランクアップ（升级，50CP）
→やめる（取消）
→とじる（关闭）
たいせん（对战）
パス（通过，50CP，21连胜后出现）

进入战场后，名为カトレア的少女在看台上观望，她会根据挑战者的表现在战斗结束后决定给予CP的数量，所以尽量以华丽的秒杀来取悦她吧。如果战斗过于拖沓，或是濒死的怪兽过多，所得到的CP就会少很多。在这里的战斗是7人为1轮。

战斗城堡的堡主是招待你的那位男仆コクラン和观战的少女カトレア，虽然对方双人一起出战不过不用担心，战斗模式仍然是1V1（这两位算是一个训练师，只用打一战）。20连胜后第一次挑战两人，48连胜后第二次挑战。

由于有着评价系统的关系，所以在这里，强力进攻将成为主流，CP的使用也是需要考量的事情。尽量在挑战城主之前保持最好的状态吧！顺便，根据经验来说。虽然自爆死亡会导致点数下降，但其实自爆的得分也是蛮高的，有时艰难地战胜对手，反而比不上一爆了之，大家自己斟酌吧。

战斗工厂

战斗工厂也不陌生，早在绿宝石的战斗前线里就有了，挑战者不能使用自己的怪兽，需要从工厂随机提供的6只怪兽里选择3只进行战斗，尽量选择打击面广、属性又能互补的3只吧。每挑战完一位训练师，可以从他的3只怪兽里选择一只交换，并且战斗工厂的工作人员会提示下一位训练师怪兽的信息，所以如果日文能看懂的话就不要忽略了，这样能针对下一位训练师选择属性占优的怪兽——不过要注意的是，连胜越多，提供的对手信息就会越少，比如开始会告诉你使用的是什么怪兽，但后来就只会告诉你是什么属性的怪兽，再到后期甚至连一点有用的信息都得不到了……在这里的战斗也是7人为1轮。

战斗工厂的BOSS级厂主是ネジキ。20连胜后第一次挑战，48连胜后第二次挑战，所使用的怪兽都是随机3只。

对于懂得日文的玩家来说，这里会相对轻松一点，因为一开始可以从工作人员那里获得一定的帮助。战斗工厂怪兽的配招都是比较合理的，但再合理的配招也需要搭配和配合，所以我们要做的就是尽量让自己手中的三只怪物可以相互照应、支援（比如从属性上互相搭配一下）。有时一时半会凑不齐趁手的怪物，那么就尽量选择种族值高，弱点较少的怪物吧。

战斗轮盘

在战斗轮盘里，首先要从4X4的格子里选择一个格子，随着光标的移动，按动下屏的按纽使光标停止，除了靠一点运气外，如果自己足够眼疾手快的话，可以让光标停在自己想要的格子上。每种光标都有不同的用处：一般来说，红色格子是对敌方有效，黑色格子对己方有效，灰色则是全场有效。别以为选到道具格子就是好事，如果获得黑色淤泥、后攻之尾这类的道具，就欲哭无泪了——除了下次再转到获得道具的格子外，你都必须一直带着……此外，还有很让人无语的敌我双方交换怪兽的格子，如果你的怪兽很强大的话，这么一交换基本就判你死刑了。所以，眼疾手快之外就祈祷不要碰到太变态的格子吧。在这里的战斗仍然是7人为1轮。

其它类

- 无任何效果
- 下次光标的移动随机
- 下次光标移动速度上升
- 下次光标移动速度下降
- 获得1点BP
- 获得3点BP
- 场上陷入欺骗空间状态
- 此局轮空，直接进入下一局
- 敌我双方交换全部怪兽

道具类

- 己方全体随机获得一种树果
- 敌方全体随机获得一种树果
- 己方全体随机获得一种道具
- 敌方全体随机获得一种道具

能力升降类

- 己方HP下降15
- 敌方HP下降15

- 己方级别上升3级
- 敌方级别上升3级

天气类

- 场上天气变为晴天
- 场上天气变为雨天
- 场上天气变为冰雹
- 场上天气变为沙暴
- 场上天气变为起雾

异常状态类

- 己方全体陷入麻痹状态
- 敌方全体陷入麻痹状态
- 己方全体陷入烧伤状态
- 敌方全体陷入烧伤状态
- 己方全体陷入中毒状态
- 敌方全体陷入中毒状态
- 己方一名陷入睡眠状态
- 敌方一名陷入睡眠状态
- 己方一名陷入冰冻状态
- 敌方一名陷入冰冻状态

战斗轮盘的盘主是ダリア，20连胜后第一次挑战，48连胜后第二次挑战。应该说，战斗前线是一个实力和运气并重的地方，快快培养出自己的强力搭档，早日达成战斗前线全制霸吧！关于训练师卡片上的星数与战斗前线的关系——沿用珍珠钻石白金设定，仍然为战斗塔100连胜达成时获得训练师卡片1星，与其他战斗建筑是否通过无关。

经典回归：捕虫大会(むしとりたいかい)



位于城都地区コガネ市上方、35号道路尽头处的自然公园，每逢周二、周四、周六就会召开隆重的捕虫大会，在捕虫大会中，可以遇到很多在平常的自然公园中无法遇到的精灵，而且如果获得前三名的话还会有奖品哟！所以每逢周二、周四和周六的时候，不要忘了来捕虫大会挑战一下自己的运气！

举行地点： 自然公园（城都地区35、36号道路交汇处）

举行时间： 周二、周四、周六（同DS主机时间）

参加方法： 与自然公园入口玄关门口的服务员对话选择参加即可，每次举办日只能参加一次。

比赛规则：

1. 在限定20分钟（实际时间）内，使用比赛提供的限定20个精灵球在自然公园内进行精灵捕获，根据捕获精灵的种类、等级、捕获难度等因素进行评分，根据获得分数进行排名；
2. 参加大赛只能携带一只精灵，即参加时所持的第一只精灵，在比赛结束前无法更换精灵；
3. 大赛过程中不允许使用道具、不允许进行游戏记录；
4. 在大赛中捕获的精灵只允许保留一只参与最后评分，但是在大赛中捕获过的精灵都会记录在精灵图鉴上；
5. 比赛结束后，大赛中参与评分的精灵将作为自己的精灵存入精灵中心的电脑里。

结果评分的要点主要有以下几点。最重要的就是：越稀有的精灵得分越高，主要是巴大蝴、飞天螳螂等、大甲得分高一些。此外，等级也是很重要要素，等级越高的精灵得分越高；最后，捕获精灵的HP越满得分越高。

前两点大家一目了然，主要是要注意最后一点，虽然捕获率随着精灵HP的削减而提升，但是捕虫大会的评分点数却是HP越少得分越低的，所以参赛的时候尽量在野生精灵满血的时候去捕获吧！由于异常状态是不会影响评分的，所以建议带上能将对手催眠或麻痹的精灵去参加大赛，这样在保证满血的状态下也能提升一下捕获率。捕虫大会使用的球大致是高级球的级别，所以想要满血抓住心仪的对象，还是很需要一些运气的。

比起原版来，这次的捕虫大会新追加的要素，就是拿到全国图鉴之后，可以捉的虫子会发生变化，在周四和周六的时候，会有一些宝石版的虫系怪物出现哦。出现精灵如下。

全国图鉴入手前： キャタピー、トランセル、バタフリー、ビードル、コクーン、スピアー、

パラス、コンパン、ストライク、カイロス

全国图鉴入手后（周二）：キャタピー、トランセル、バタフリー、ビードル、コクーン、スピアー、パラス、コンパン、ストライク、カイロス

全国图鉴入手后（周四）：ケムッソ、カラサリス、ドクケイル、ツチニン、コロボーシ、コロトック、バルビート、ミツハニー、ストライク、カイロス

全国图鉴入手后（周六）：ケムッソ、マユルド、アゲハント、ツチニン、コロボーシ、コロトック、イルミーゼ、ミツハニー、ストライク、カイロス

参赛奖品比较简单。第一名是たいようのいし（太阳石）；第二名是かわらずのいし（不变石）；第三名：オボンのみ（回复果实），参赛鼓励奖则是きれいなぬけがら（绮丽蜕壳）。得到全国图鉴之后，第一名的奖励会发生改变，可能是たいようのいし（太阳石）、ほのおのいし（火之石）、みずのいし（水之石）、かみなりのいし（雷之石）、リーフのいし（叶之石）、ひかりのいし（光之石）、やみのいし（暗之石）、めざめいし（觉醒石）、つきのいし（月之石）、まんまるいし（圆石）任一之一，也就是进化石套装。鉴于某些进化石可以通过口袋运动场等其他途径比较稳定地获得，所以我们就瞄准那些比较难得的进化石（比如暗石）努力吧。

超进化！自由定制狩猎场(サファリゾーン)



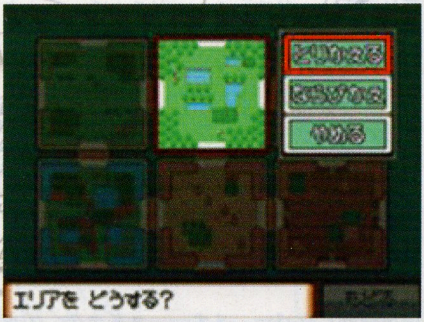
金心银魂复刻中引入了传统的口袋设施——野生狩猎场，位于48号道路上方。与历代的野生狩猎场无异，花费500圆即可收到30个狩猎球进入园区捕获精灵，不可使用精灵战斗，只能喂食精灵（捕获率和逃走率降低）或投掷泥团（捕获率和逃走率升高）。当狩猎球用完或者菜单中选择中止或者返回入口处时本次狩猎结束。

……就是如此简单吗？！当然不！本次的狩猎区首次引入了狩猎区域定制的概念，玩家不仅可以随意调整狩猎场的分布，而且还可以在狩猎区中放置狩猎零件来辅助狩猎！换句话说，大家可以依照自己的喜好来定制狩猎场，能抓到什么怪物，完全由你决定！不过当然，这些东西也不是一开始就有的……在狩猎区接待室里有个老人叫バオバ，他会给主角一些任务去完成，完成之后才可以自由使用狩猎场。

第一个任务很简单，在狩猎区捕获一只小拳石，很容易完成，在入口右侧附近转悠转悠就有了，完成后出来把在狩猎区捕获的小拳石带在身上和老人对话，他会给你自己的电话；

在游戏中经过一段时间后バオバ会再次打来电话，告诉你他已经想好第二个任务了，这时再前往狩猎区大厅跟他对话，得到第二个任务，在狩猎区捕获一只穿山鼠，不过这东西不会出现在初始的狩猎区内，就需要通过狩猎部件来配置属于咱们自己的狩猎区啦。

大厅上方服务员身边的有点像精灵电脑的东西叫イリアカスタム（区域定制器），站在机器面前调查就可以看到现在狩猎区内的地形分布了。



如图，狩猎场中总共6个地形，可以根据自己的需要进行调整，选中一个地形后出现三个选项：

とりかえる：更换狩猎区种类；

ならびかえ：调整狩猎区位置；

やめる：取消。

总共有12种地形可以选择，分别会出现不同的精灵。

そうげん（草原）
平地：ケーシィ、キリンリキ
草丛白天：コラッタ、ドーブル
草丛夜间：ラッタ、オドシシ
水面：无
钓鱼：无

いわば（岩场）
平地：コイル、レアコイル、イシツブテ、ゴローン
草丛白天：ブーバー
草丛夜间：ソーナンス
水面：无
钓鱼：无

はなばたけ（花海）
平地：プリン
草丛白天：ハネッコ、ポポッコ、ヒマナッツ
草丛夜间：ピッピ、マリル、ウパー
水面：マリル、コイキング、ウパー
钓鱼：ニョロモ、ニョロゾ

みずべのいわば（水边岩场）
平地：ヤドン、ヤドラン、クラブ
草丛白天：ドードー
草丛夜间：ズバット
水面：コイキング、ニョロモ、ニョロゾ、ラプラス
钓鱼：コイキング、トサキント、クラブ

サバンナ（原野）
平地：无
草丛白天：ニドラン♂、ニドラン♀、ケンタロス、サイホーン
草丛夜间：ニドリーノ、ニドリーナ、ズバット、ゴルバット
水面：无
钓鱼：无

しつげん（湿地）
平地：无
草丛白天：メタモン、カモネギ、オタチ、オニスズメ
草丛夜间：ウパー、ヌオー、コダック、ゴルダック
水面：ウパー、ヌオー、コダック、ニョロモ
钓鱼：ニョロモ、ニョロゾ

もり（森林）
平地：マダツボミ、ムウマ
草丛白天：ポッポ、バリヤード
草丛夜间：ゴース、ゴースト
水面：无
钓鱼：无

あれち（荒地）
平地：イワーク、コイル
草丛白天：ワンリキー、ゴーリキー、ガルーラ
草丛夜间：オニドリル
水面：无
钓鱼：无

みずべのもり（水边森林）
平地：オタチ、プリン、ヤミカラス
草丛白天：パラス
草丛夜间：スリープ、スリーパー
水面：コイキング、トサキント
钓鱼：コイキング、トサキント、アズマオウ、ミニリュウ

やま（山）
平地：コラッタ、コイル、レアコイル
草丛白天：ラッタ、ベロリンガ、ヨーギラス
草丛夜间：ズバット、ゴルバット
水面：无
钓鱼：无

ぬまち（沼泽）
平地：ドガース、マタドガス、アーボ、アーボック、ベトベター
草丛白天：ドガース、マタドガス、アーボ、アーボック、ベトベター
草丛夜间：ナゾノクサ、クサイハナ、ウパー
水面：ウパー、ニョロモ、ベトベター
钓鱼：コイキング、ニョロゾ

さばく（沙漠）
平地：サンド、サンドパン
草丛白天：カラカラ、ガラガラ
草丛夜间：オニドリル
水面：无
钓鱼：无

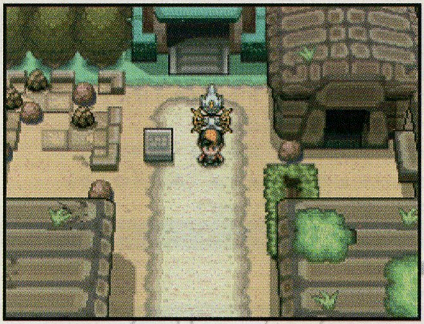
根据自己的需要来定制狩猎区的分布吧！调整完毕后点击一下右下角的もどる返回，经过一阵震动之后新的狩猎区就做好啦，进去看看吧。完成了上述任务后继续冒险，バオバ会继续打电话来送给主角非常有用的树啊、花啊等等能吸引不同的精灵出现在狩猎场里的狩猎零件了，所以一旦接到了バオバ的电话，就赶紧去狩猎场看看吧。只要将这些狩猎部件摆放在正确的位置，就可以吸引特殊的精灵出现了：

狩猎部件	可放置场所	吸引出现精灵（场所）
うえこみ（植物）	普通陆地	コリンク、ライボルト、キリンリキ（そうげん） ハブネーク、クサイハナ（ぬまち）
あかいはな（红花）	普通陆地	コリンク、ライボルト、オドシシ（そうげん） ラッキー、ラッタ（はなばたけ） ケンタロス、ジグザグマ、ルクシオ（サバンナ） オオタチ、パラセクト、パチリス（みずべのもり） マッスグマ、ザングース（いわば）
しろいはな（白花）	普通陆地	スボミー、バリヤード（もり）
き（树）	普通陆地	ウツドン（もり） デルビル（サバンナ）
きりかぶ（断木）	普通陆地	チリーン（みずべのもり）
えだ（树枝）	普通陆地	デルビル（サバンナ）
ちいさないわ（小岩石）	普通陆地	エレブー（もり） ココドラ、キングラー、ヤドラン（みずべのいわば）
おおきないわ（大岩石）	普通陆地	ゴーリキー（あれち） ヨーギラス、ルナトーン、コドラ、ソーナンス（いわば） オニドリル（さばく） ヨーギラス、ルナトーン（やま）
こけのいわ（长苔藓的岩石）	普通陆地	ヨーギラス、ルナトーン（やま） スコルピ、ゴーリキー（あれち）
みずたまり（积水）	普通陆地	メタモン（しつげん） ゴルダック（しつげん） ルリリ（サバンナ） クラブ（やま）
ふんすい（喷水器）	水边	ドジョッチ（ぬまち） ワタッコ、ヌオー（ぬまち） ラプラス（みずべのいわば）ヘイガニ（みずべのいわば）
みずのみば（水龙头）	普通陆地	アメモース、ポポッコ（はなばたけ） アズマオウ、ヤミカラス（みずべのもり） ハスボー（さばく）
ベンチ（长凳）	普通陆地	无
みじかいさく1（短栅栏1）	普通陆地	无
みじかいさく2（短栅栏2）	普通陆地	无
ながいさく1（长栅栏1）	普通陆地	无
ながいさく2（长栅栏2）	普通陆地	无
かんばん（看板）	普通陆地	无
じぶんのせきぞう（雕像）	普通陆地	无
じぶんのはた（旗帜）	普通陆地	无
がいとう（路灯）	普通陆地	无
みちしるべみぎ（向右路标）	普通陆地	无
みちしるべひだり（向左路标）	普通陆地	无
ごみばこ（垃圾箱）	普通陆地	无

当构建好了自己的狩猎场后，可以通过联机让朋友来自己的狩猎场做客，只要在狩猎大厅右侧的柜台与服务员对话即可。

阿鲁夫遗迹（アルフのいせき）

位于36号道路下方的アルフ遗迹，从GBC时代起就蒙上了一层神秘的面纱，26种形态的文字怪兽安农和那神秘的拼图似乎在表述着这里的秘密……



神秘石屋

阿鲁夫遗迹总共有四个可以进入的石屋和一个安农遗迹，每个石屋内都有一个拼图，完成拼图后，安农遗迹中会出现对应形态的安农，此外，每个石屋还有内室，需要满足特定条件才能进入，内室除了有珍贵道具外，还会看到一些远古信息——

右上石屋：最早就能到达的石屋，拼图图案为化石盔，进入内室的条件为在石屋最上面的墙壁前使用道具あなぬけのひも（逃脱绳）。拼图完成后出现A－J形态的安农；

右下石屋：需要使用冲浪才能到达的石屋，拼图图案为化石翼龙，进入内室的条件为在石屋最上面的墙壁前使用技能フラッシュ（闪光）。拼图完成后出现R－V形态的安农；

左上石屋：需要从32号道路下方的洞穴里使用冲浪才能到达的石屋，拼图图案为凤凰，进入内室的条件为身上携带着NO.250ホウオウ（凤凰）。拼图完成后出现W－Z形态的安农；

左下石屋：需要从32号道路下方的洞穴里使用冲浪和怪力才能到达的石屋，拼图图案为菊石兽，进入内室的条件为在石屋最上面的墙壁前使用道具みずのいし（水之石）才能进入。拼图完成后出现K－Q形态的安农。

安农的全形态

可以打开身上的收音机（剧情获得），调整一下频率，当收音机的频道显示为“なぞのでんぱ（谜之电波）”时，自己尚未捕获的形态的安农的出现率将会提高。

当捕获了26种安农、完成了4个拼图、进入了4个石屋内室后，前往研究员处会得知两种新形态的安农出现的信息，安农图鉴也会增加页数，这时再去安农遗迹的入口附近会出现新的石板，调查石板并回到遗迹研究所向安农研究员报告并升级安农图鉴后，就会在安农遗迹里遇到「?」、「!」两种形态的最终安农了。

化石采掘

在金银复刻里秘传技能06いわくだき（碎石）的作用被提升了不少，以前通过碎石破坏挡路的岩石时只会出现野生精灵，而本次复刻里碎石使用后还有几率获得一些珍贵道具，化石就是其一。在阿鲁夫遗迹里也有一些碎岩，当使用碎岩将它们清除时，有小几率获得化石道具——金心版获得かいのカセキ（海之化石），银魂版获得こうらのカセキ（甲壳化石），两个版本都有几率获得ひみつのコハク（神秘琥珀），得到了这些珍贵的化石道具之后，就可以带着前往尼比市（通关后才能到达的关东地区的城市）的科学博物馆进行化石复活啦～海之化石对应精灵オムナイト（菊石兽），甲壳化石对应精灵カブト（化石盔），神秘琥珀对应精灵プテラ（化石翼龙）。

神兽诞生

就会被急匆匆从屋里出来的大叔撞到发生剧情，自动前往安农大厅被神秘力量转移到另一个遗迹，在这里会遇到新奥地区的美女冠军希罗娜并发生剧情，将身上除アルセウス之外的精灵存入电脑后前往神台就会让主角在三个神台上选择一方，根据选择神台的不同由神兽アルセウス创生ディアルガ（钻石版神兽）、パルキア（珍珠版神兽）或者ギラティナ（白金版神兽）之一了。诞生的神兽等级为1，好好培养吧！

神秘新要素：闪光叶片（かがやくはっぱ）

金心银魂的精灵有什么创新？没错！那就是每只怪兽都有了自己的地图造型，可以跟在主角身后一起冒险了！自然任天堂也不会白白浪费这个新的创意，为了让玩家随时都关注跟在主角身后冒险的精灵，任天堂将训练卡上一星的重要游戏任务隐藏在了精灵的地图造型中，那就是即将介绍的——闪光叶片！

简单地说，当在地图上冒险时，回头和身后的精灵对话能够看到精灵的心情，而在特定的地方与精灵对话的话，就能够捡到“闪光叶片”给精灵佩戴上。注意，



闪光叶片并不是一个可以使用的道具，而是类似于选美比赛获胜后得到的缎带的东西，只能看不能实际使用，是训练师关心自己精灵的证明。

能够找到闪光叶片的“特定场所”是——根据精灵的性格、训练师ID和个体值，在全地图范围内的五处固定草丛。

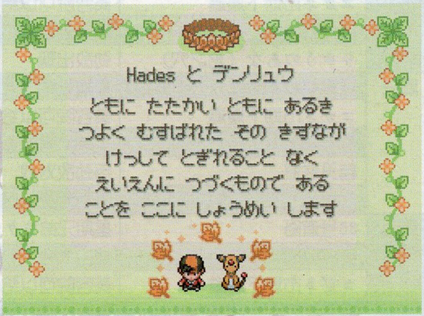
什么？！全地图？！没错，你没有看错，就是全地图范围，包括城都地区和关东地区都会各有2-3片草丛……这是一个非常恐怖的工程，如果要给一个精灵集齐5枚闪光叶片，你基本要踏遍城都和关东地区的每一片草丛去尝试……

那么应该怎样去找呢？非常简单，让主角战在会出现野生怪兽的草丛中——注意，一定是会出现野生怪兽的草丛中，洞穴和水面之类的地方就不要去了——然后回头，和自己身后的精灵对话，如果精灵出现这样的反应：跳跃，脑袋上出现“！”，左转一圈右转一圈，脑袋上出现音符，那么就恭喜你了，马上就会提示你捡到了闪光叶片，之后再打开身上的精灵查看状态，就会发现跟在自己身后的那只精灵的说明页的左下方已经多了一片闪光叶片了～不过这里要提醒一下，由于跟精灵对话时精灵的反应会有好几种，所以不一定第一次对话就会出现闪光叶片的反应，需要多对话几次（笔者是对话十次），如果还没有出现闪光叶片的反应的话就可以考虑换地方了。

一般来说，一个场所（比如43号道路）的全部草丛都被认为是同一个地点，所以不用一格接着一格地去尝试，一个地点一个地点地寻找即可；同一只精灵在一个地点只能获得一枚闪光叶片；随着一只精灵身上闪光叶片的增多，闪光叶片的出现率也会降低。

那么闪光叶片有什么用呢？当然向其他玩家炫耀是一个很重要的作用啦，毕竟是很难得到的东西嘛～此外，当一只精灵集齐了5枚闪光叶片后，回到最初的若叶镇（ワカバタウン）到副主角家里同副主角对话，他会把五片闪光叶片编制起来并且收到表扬，在训练师卡片上增加一星。为了这宝贵的一星，多多与跟随在自己身后的搭档对话吧！

以下是来自日站的对应性格可能会获得闪光叶片的场所资料，但是闪光叶片并不局限在这些地方哟：

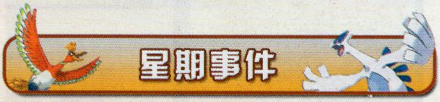


攻略研究

性格	城都地区	关东地区
いじっぱり、がんばりや、ずぶとい、ゆうかん	37号道路、42号道路、46号道路	9号道路、15号道路、22号道路、24号道路
おくびょう、さみしがり、てれや	38号道路、43号道路	10号道路、16号道路、25号道路、27号道路
なまいき、むじゃき、やんちゃ、ようき、わんぱく	31号道路、34号道路、37号道路	1号道路、3号道路、5号道路
しんちょう、すなお、ひかえめ、まじめ、れいせい	33号道路、36号道路、45号道路	7号道路、8号道路、13号道路、14号道路
おだやか、おとなしい、のうてんき、のんき	32号道路、47号道路、48号道路	2号道路、4号道路、6号道路、28号道路
うっかりや、おっとり、きまぐれ、せっかち	39号道路、44号道路	11号道路、18号道路、26号道路

丰富多彩地分支事件

除了上期我们说过的各类神兽，以及上文所述的丰富多彩的系统和事件之外，口袋金银中还有着大量——海量的分支剧情、限定事件，即使是把这些挨个体验一遍，都将是一个浩大的工程。更不要提那些“可遇而不可求”级别的“隐藏”要素了。所以大家，不要放下手中的NDS，一起去发掘丰富多彩的口袋世界吧。



星期事件

当年的口袋金银，就以首次在掌机中加入了实时要素而获得了玩家的一致称赞，这次复刻版本当然也不会例外。沿袭了原作的系统以及NDS版口袋的成功经验，本次的口袋金银中，也充满了各种有时间限制的小事件，通

	地点	事件
每天	アサギ市右上民居	每天能够获得3枚贴纸
	16号道路民居	每天得到一句流行语
	全地图各处	柑果采摘
	ヒワダ市民居	精灵球制作
周一	40号道路	星期兄弟ツキコ处获得するどいくちばしが（尖锐鸟嘴）及しゃつきリボン缎带
	コガネ市地下通道	折扣店早上营业
	アサギ市	アクア号向关东地区出航
	精灵联盟	与劲敌对战
	おつきみやま（月见山）	发生皮皮事件获得月之石
周二	29号道路	星期兄弟ヒコ处获得まがったスプーン（弯折汤勺）和どっきリボン缎带
	コガネ市地下通道	美容院可以给精灵梳毛大幅提升亲密度，哥哥营业
	自然公园	捕虫大会
	りゅうのあな（龙之穴）	劲敌出现
周三	いかりのみずうみ（愤怒湖）	星期兄弟ミズオ处获得くろおびが（黑带）和しょんぼリボン缎带
	コガネ市地下通道	美容院可以给精灵梳毛大幅提升亲密度，弟弟营业
	クチバ市	アクア号向城都地区出航
	精灵联盟	与劲敌对战
	广播	听到芳缘地区的节目，对应精灵在某处大量出现（参见后文）
周四	36号道路	星期兄弟モクオ处获得かたいいし（坚硬岩石）和うつかリボン缎带
	自然公园	捕虫大会
	コガネ市地下通道	美容院可以给精灵梳毛大幅提升亲密度，哥哥营业
	りゅうのあな（龙之穴）	劲敌出现
	广播	听到新奥地区的节目，对应精灵在某处大量出现（参见后文）
周五	32号道路	星期兄弟カネコ处获得どくバリ（毒针）和すつきリボン缎带
	コガネ市地下通道	美容院可以给精灵梳毛大幅提升亲密度，弟弟营业
	32号道路下方的洞穴	左下方通过冲浪可以到达洞穴深处，LV20的乘龙出现
	アサギ市	アクア号向关东地区出航
周六	フスベ市	星期兄弟ツチオ处获得やわらかいすな（柔软砂子）和ぐっすリボン缎带
	自然公园	捕虫大会
周日	37号道路	星期兄弟ニチオ处获得じしゃく（磁铁）及にっこリボン缎带
	コガネ百货大厦5层	根据精灵的亲密度获得技能训练机21或27
	コガネ市地下通道	美容院可以给精灵梳毛大幅提升亲密度，弟弟营业 中药屋营业
	クチバ市	アクア号向城都地区出航

过这些事件，可以让玩家充分体会到实实在在的“冒险”的感觉哦。特定时间事件发生一览如下。

撞树（ずつき）

当精灵在姥目森林（ウバメのもり）通过胖子NPC习得了头撞（ずつき）技能后就可以满世界地撞树了。地图上任意一棵树都可以撞动——不过对于同一棵树，要么会出现精灵，要么不会出现精灵，所以如果撞的第一下没有出现精灵的话就别白费力气了，赶紧换树。通过撞树可以获得的精灵有：

编号	精灵	出现地
10	キャタピー	金心限定
11	トランセル	金心限定
12	バタフリー	金心限定
21	オニスズメ	城都地区大部分树
27	ビードル	银魂限定
28	コークン	银魂限定
29	スピアー	银魂限定
48	コンパン	43号道路、愤怒湖
102	タマタマ	城都地区大部分树
163	ホーホー	城都地区大部分树
164	ヨルノズク	城都地区大部分树
165	レディバ	银魂限定
166	レディアン	银魂限定
167	イトマル	金心限定
168	アリアドス	金心限定
177	ネイティ	白银山
190	エイパム	33、42、44、45、46号道路、ヒワダ镇
204	クヌギダマ	城都地区大部分树
214	ヘラクロス	33、42、44、45、46号道路、ヒワダ镇
265	ケムッソ	关东地区大部分树
273	タネボー	常磐森林（关东地区）
285	キノココ	常磐森林（关东地区）
287	ナマケロ	25号道路左上的树
396	ムックル	ニビ市
412	ミノムッチ	需要从39号道路使用攀岩才能到达的38号道路的地方
412	チェリンボ	自然公园（需要使用攀岩才能到达的地方）
415	ミツハニー	关东地区大部分树

钢铁大叔的精灵球

在地图上采集到的柑果球，可以拿到ヒワダ镇拜托精灵球匠钢铁先生来制作不同种类的精灵球，需要注意的是，柑果是以类算，每天可以制作一种精灵球，只要是同一种柑果，不论给他多少都是一天完成……以下是柑果的采集地点和对应制作的精灵球：

蓝柑果

出现地点：36、37、26号道路、ニビ市

ルアーボール（诱饵球）：容易捕获用钓竿钓到的精灵

红柑果

出现地点：37、44号道路、セキチク市

レベルボール（等级球）：比对方等级越高越容易捕获

黄柑果

出现地点：42、46、8号道路、キキョウ市

ムーンボール（月光球）：容易捕获使用月之石进化的精灵

黑柑果

出现地点：31、33、37、43、1号道路

ヘビーボール（重量球）：对方精灵越重越容易捕获

白柑果

出现地点：38号道路、ヒワダ镇、ニビ市

スピードボール（速度球）：对方精灵的速度越快越容易捕获

绿柑果

出现地点：29、30、35、39、42、45、46、11号道路

フレンドボール（朋友球）：捕获的精灵的亲密度很高并且容易提升亲密度

粉柑果

出现地点：30、33、42、2号道路

ラブラブボール（爱心球）：容易捕获异性精灵

除了精灵球匠之外，还可以在狩猎区下方的商铺处买到各种特种球，每个1000元，根据对应星期日的不同贩卖的特种球种类也会变化。许多朋友疑问，如果将这种精灵球的精灵传送到以前的版本中会怎样，经过测试，证实如果将这种特殊的精灵球传送到白金和珍钻中，显示将会是普通球。再传回来则依然是特殊球，所以大家可以放心传送。

精灵大发生

每周三、周四打开广播，就会听到来自芳缘和新奥地区的节目（星期事件），这个节目会告诉你在哪些地方出现了很多某某精灵，而

这些精灵都是平常不会出现的，所以不要放过这个机会，赶紧去看看吧！

32号道路：ハリーセン（钓起）
35号道路：ヤンヤンマ
34号道路：ラルトス
38号道路：ブルー
44号道路：テッポウオ（钓起）
45号道路：チルット
47号道路：メタモン
キキョウ市：ナマズン
45号道路的黑暗洞穴：ノコッチ
42号道路的洞穴：マリル
1号道路：ポチエナ
3号道路：ヤジロン（金心限定）、ゴクリン（银魂限定）
9号道路：ヤミラミ（金心限定）、クチート（银魂限定）
12号道路：ジーランス（钓起）
13号道路：ラッキー
19番水道：パールル（水面遇敌）
25号道路：ミミロル
27号道路：ラブカス（水面遇敌）
クチバ市：キャモメ
トキワのもり（常磐森林）：コロボーシ

事实上，是否收听广播和精灵大发生没有必然联系，广播只是告知而已，直接去那里，也有大量的精灵可以供你选择。而且，不但是精灵——事实上大家看看列表就可以发现，有些携带珍贵道具的精灵，比如带着しあわせタマゴ的吉利蛋，或者带着心之鳞片的爱心鱼等，只要赶上了这些精灵出现，就赶紧带上一只会偷窃的怪物去大肆搜刮吧！顺带一提：拥有“复眼”（ふくがん）特性的精灵放在首位，可以提升野生精灵携带道具的几率哦——即使是死的也不要紧，把战斗不能的复眼精灵放在第一个，会盗窃的放在第二个吧。

电话与道馆主再战

金银中在战斗后可以获得训练师的电话，在冒险中偶尔会有电话打入告诉主角一些有用的信息，比如在某个地方出现了某种精灵、或

道馆主名	获得电话时间及地点	拍照时间及地点	约战时间
ハヤト	周一全天，タマムシ市百货大厦四层	周三全天，タマムシ市百货大厦四层（需先获得电话）	周六4点-10点
ツクシ	周日全天，トキワのもり（常磐森林）右侧入口附近的高台	周五全天，自然公园	周四10点-20点
アカネ	每天12点-16点，コガネ市百货大厦六层	每天18点-21点，コガネ市百货大厦六层（需先获得电话）	周六10点-20点
マツバ	周一、周二全天，エンジュ市铃铃塔	周五全天，エンジュ市铃铃塔（需先获得电话）	周二20点-周三4点
シジマ	每天任意时间，タンバ市	周日全天	47号道路（需要逆流到达），周三20点-周四4点
ミカン	每天13点-14点，アサギ市饭厅	每天12点-13点，アサギ市饭厅（需先获得电话）	周三10点-20点
ヤナギ	每天6点-10点，いかりのみずうみ（愤怒湖）左侧	每天任意时刻，チョウジ市道馆	周一4点-10点
イブキ	每天6点-10点，フスベ市龙之穴双人对战后	每天17点-19点，フスベ市龙之穴（需先获得电话）	周五20点-周六4点
タケシ	每天12点-15点，ニビ市下方的地鼠洞穴（需要获得16枚徽章）	周二、周三、周五、周日17点-21点，ニビ市下方的地鼠洞穴（需先获得电话）	周六20点-周日4点
カスミ	每天16点-18点，25号道路高台（需要获得16枚徽章且捕获了水君）	每天14点-16点，25号道路（需要先获得电话并且队首为水系精灵并且为步行状态）	周三4点-10点
マチス	每天9点-12点，10号道路发电厂前（需要捕获闪电鸟之后并且将皮卡丘放至队首与之对话）	周六全天，モーモー牧场（需要先获得电话并且与之交换了皮卡丘）	周五4点-10点
エリカ	周六、周日15点-17点，タマムシ市喷泉前（需要获得16枚徽章）	周一全天，タマムシ市喷泉前（需先获得电话）	周日4点-10点
アンズ	每天16点-18点，26号道路上方的冠军之路关卡	每天18点-20点，26号道路上方的冠军之路关卡（需先获得电话）	周一10点-20点
ナツメ	周五全天，アサギ市港口附近	周一全天，アサギ市港口附近（需先获得电话）	周日10点-20点
カツラ	周二全天，グレン镇精灵中心前（需要获得16枚徽章）	周四全天，グレン岛（需先获得电话）	周二10点-20点
グリーン	每天15点-16点，マサラ镇小茂家（需要多次让小茂的姐姐给精灵梳毛后才会出现）	周五全天，グレン岛（需在白银山打败小智）	周日20点-周一4点

者再次约战等等，金心银魂复刻也延续了这一设定；而且在游戏里的各位馆主本次也第一次有了自己的电话，不过想要得到他们的电话可没那么容易，需要在特定的时间到特定的地点才能获得。获得了道馆主的电话后就可以在特定日期里给他们打电话和他们约战了～此外还可以在特定时间和地点和他们拍照留念。以下是16位馆主的各项资料，想要电话，需要一周目通关才行哦。

其实除了找到馆主本人，在对应的时间段里，也可以去找住在15号道路的キイチ对话得到各位馆主的电话，不过周五的晚上由于会发生战斗，所以要避开这个时间段去找キイチ即可。

特殊建筑物及特殊NPC

事实上这部分并非什么隐藏要素，而是属于资料的范畴。众所周知，在口袋妖怪的世界中，分布着大量的功能性建筑和NPC，找到并且记忆这些建筑和NPC的位置和作用可以说是一个让人相当头疼的事情，所以这里给大家大致的归纳一下，方便大家查阅（地名仍然采用日文名称以统一认知）。

豆知识

训练师卡片五星条件

其一：一周目通关（打败四天王和冠军）

其二：除以下精灵外完成全国图鉴——NO.151 ミュウ、NO.251 セレビィ、NO.385 ジラーチ、NO.386 デオキシス、NO.489 フィオネ、NO.490 マナフィ、NO.491 ダークライ、NO.492 シェイミ、NO.493 アルセウス

其三：战斗塔100连胜

其四：一只精灵集齐五枚闪光叶片后前往副主角处获得奖励

其五：口袋竞技场打破全部记录进入优胜房间

晃动的精灵球

战斗出场时看到我方的六个精灵球里有几个在动是怎么回事？——快要升级的精灵的精灵球会晃动。

性格对能力值的修正

众所周知，精灵的不同性格对能力值会有影响，有的性格会造成某项能力上升为1.1倍，而另一项能力下降为0.9倍，这次在游戏中有了明确的提示信息——在精灵的能力值页面里，仔细观察精灵的五项能力「こうげき」「ぼうぎょ」「とくこう」「とくぼう」「すばやさ」的字体颜色，可以看到有两项的颜色是特殊的，一个发红一个发蓝，红色的即表示该项能力收到性格的影响上升为1.1倍，蓝色则是下降为0.9倍。当然对于本身就不加不减的性格也就不会有字体颜色变化喽。

功能性建筑一览

名称	位置	作用
饲育屋	34号道路（コガネ市下方）	两只异性精灵在此生蛋（出现蛋时门口的爷爷会面冲左）
广播塔	コガネ市	兑奖、领取收听节目奖励
地下通路	コガネ市	美容院、中药铺、装扮屋等
GTS	コガネ市	通过WIFI与全世界玩家交换精灵、观看战斗录像
黄金百货大厦	コガネ市	购买道具、顶楼的商品会每日变换
黄金游戏中心	コガネ市	可以玩小游戏积累游戏币兑换奖品
战斗前线	アサギ市左侧	通关后开放，可挑战5大战斗建筑，获得BP可兑换物品
自然公园	35、36号道路交汇处	每周二、四、六可以参加捕虫大会，获得前三名可获得奖品
口袋竞技场	自然公园左侧	参加竞技游戏，积累竞技点数兑换奖品
野生狩猎场	48号道路上方	可以参加狩猎游戏捕获精灵
玉虫百货大厦	タマムシ市（关东地区）	购买道具
玉虫游戏中心	タマムシ市（关东地区）	可以玩小游戏积累游戏币兑换奖品
帕鲁公园	セキチク市（关东地区）	与GBA游戏联动传输精灵到此捕获
训练师之家	トキワ市（关东地区）	在“计步器”（非游戏内物品，属于游戏卡带附属实物）上通信过的人可以在此对战，获胜后可获得BP值
陨石群	3号道路（ニビ市右侧）	可以让NO.386迪奥西斯改变形态
西鲁夫公司	ヤマブキ市（关东地区）	携带NO.479电鬼乘坐电梯可以到达电鬼变形的特定道具房间
科学博物馆	ニビ市（关东地区）	可以复活化石

攻略研究

特殊NPC一览

人物	位置	作用
用碎片交换树果的人	キキョウ市口袋中心门口	用不同颜色的碎片（××のかけら）交换3个树果
改变形象的人	キキョウ市口袋中心2层	可以改变在联机交换时自己在其他机器中所显示的形象
ハジメ大叔	キキョウ市口袋中心电脑旁	根据输入的话可以获得电脑壁纸和精灵蛋
创建组群的人	キキョウ市精灵学校	在近距离DS通信时可以创建组群让其他玩家加入、或自己加入其他组群
钢铁先生（精灵球匠）	ヒワダ市	可以用获得的柑果制作不同种类的精灵球（一天一种）
教授技能ずつき（头撞）的人	ウバメ森林（ヒワダ市左侧）	可以让精灵习得头撞技能（可以反复让不同精灵习得），在地图上对树使用头撞可获得精灵
取名鉴定师	コガネ市、シオン市（关东地区）	可以给精灵改名
查看亲密度的女士	コガネ市自行车店右上方小屋	可以告诉你排头精灵的亲密度的大致程度
正辉	コガネ市民居	身上有空位时对话获得精灵伊布
中药店	コガネ市地下通道	可以买到中药（很苦，降低精灵亲密度）
精灵美容院	コガネ市地下通道	给精灵做美容大幅度提升亲密度（小幅度提升美丽度）
贴纸女孩	アサギ市民居	每天可获得3枚贴纸
忘光光老爹	フスベ市商店左侧民居	让精灵遗忘技能（可遗忘秘传技能）
回忆技能的胖子	フスベ市商店左侧民居	让精灵回忆起以前的技能（每次回忆需要一片心之鳞片，ハートのウロコ，可通过碎石小几率获得）
龙老太	フスベ市商店左侧民居	当排头为龙属性怪兽并且亲密度最高时可以传授龙系技能りゅうせいぐん（流星群）
究极技能大叔	フスベ市商店左侧民居	当任意版本初始三只精灵的亲密度最高时可传授对应属性的终极技能：草，ハードプラント（硬化植物）；火，ブラストバーン（爆裂燃烧）；水，ハードプラント（高压水炮）
努力缎带姐姐	フスベ市右上方民居	当排头精灵努力值满时授予精灵努力缎带
个体值判断	战斗塔	可以得知所持精灵的大致个体值范围
觉醒力量属性判断	玉虫游戏中心奖品兑换屋内（关东地区）	可以告诉你精灵使用技能觉醒力量的属性
用碎片交换树果的人	セキチク市帕鲁公园门口（关东地区）	用不同颜色的碎片（××のかけら）交换3个树果
饰品大姐姐	セキチク市帕鲁公园2层（关东地区）	根据插入的联动GBA卡带版本获得5种饰品
正辉的爷爷	25号道路民居（关东地区）	按照要求把他想看的精灵带来可获得对应进化石类 道具： 金心：走路草卡蒂狗胖丁皮丘玛丽露 银魂：走路草六尾大舌头皮丘海星星
流行语爷爷	16号道路民居（关东地区）	每天一次流行语
ナナミ大姐	マサラ镇民居（关东地区）	每天下午15:00-16:00出现，可以给精灵梳毛大幅度提升亲密度

妈妈的存款

如果在游戏开始选择了在老妈处存钱，那么每次战斗所获得的奖金的25%就会被自动存储到老妈那里（当然可以随时去取出），而老妈也会偶尔使用存款去买些道具，每次收到妈妈的电话的时候到任意商店去和柜台前的红色邮递员对话就可以收到老妈购买的道具了——如果觉得每次都去很麻烦的话也可以暂时先不拿，等过一段时间后再去跟邮递员反复对话就可以获得全部的道具了。老妈购买的道具以减半属性伤害的果实为主，但是偶尔也会买到特别的道具，并且这些道具只会购买一次，如果获得了千万别随便扔了——むしよけスプレー（喷雾器）、シルクのスカーフ（丝绸围巾，提升普通技能威力）、つきのいし（月之石）、すごいキズぐすり（高级回复药）、こだわりメガネ（专爱眼镜，特攻1.5倍，只能使用第一次用的技能）、こだわりスカーフ（专爱围巾，速度1.5倍，只能使用第一次用的技能）、ちからのハチマキ（力量头巾，提升物理技能威力）、きあいのタスキ（气息缎带，满HP时被一击击倒时会剩余1点HP）。

拍照留念



在地图上特定时间、固定地点会出现很多可以给主角一行拍照的人，和他们对话可以拍照留念。拍照有两种方式，和精灵合影、和对方合影。和精灵合影时会和身上所携带的全部精灵一起拍照；和对方合影则是主角、身上的第一只精灵+对话的人一起拍照，比如各个道馆馆主。除了特定时间和地点外，在コガネ市的地下通道和タンバ市的海边还有两架固定的自助式相机，可以随时前去拍照。至于拍下的照片，可以在精灵中心中的电脑里查看——选择“主角名称のパソコン”，然后选择第三项“フォトアルバム（相册）”即可查看曾经拍过的照片了。对于单张照片可以选择“みる（查看）”，“すてる（删除）”，“いどう（移动）”。

努力值推荐场所

一只优秀的精灵离不开精灵训练员的精心培养，努力值是提升精灵能力的重要途径。对努力值做个简单的说明：每只精灵在打倒其他精灵的时候会获得一些特殊的点数，这些点数会对精灵的某种能力有加成影响。根据被打倒的精灵的不同，受到加成影响的能力也不同，比如每打倒一只绿毛虫，就会获得1点HP努力值，而努力值对能力的加成影响程度根据精灵等级而提升，在100级的时候，每4点努力值提升1点能力值，也就是说，每打倒4只绿毛虫，在100级的时候最大HP就会加1。当然努力值也不是无上限的，每只精灵单项能力的努力值最高是255点，而每只精灵总努力值最多只能获得510点，所以如果想要尽量提升精灵的某项能力，就去打倒能获得该项能力努力值的怪兽吧！限于篇幅，在这里只给各位推荐比较容易练各项努力值的地方：

HP：夜间的自然公园，只出现HP努力值为1的咕咕；阿鲁夫遗迹的水面遇敌，只会出现HP努力值1的乌波和HP努力值2的沼王；

攻击：42号道路水面遇敌，只会出现攻击努力值1的角金鱼和攻击努力值2的金鱼王；

防御：32号道路下方的洞穴或者9号道路右侧的洞穴中很容易出现防御努力值为1的小拳石和大岩蛇；

特攻：34号道路下方的姥目森林（ウバメのもり）里的水面遇敌，只会出现特攻努力值1的可达鸭和特攻努力值2的哥达鸭；35号道路同样只有可达鸭和哥达鸭；43号道路白天，大部分时间出现特攻努力值1的咩利羊、特攻努力值2的羊咩咩以及特攻努力值1的麒麟奇；

特防：41号水路下海打水母，玛瑙水母特防努力值1，毒刺水母特防努力值2；

速度：白天在凤凰栖息的铃铃塔只会出现速度努力值1的小拉达；愤怒湖水面遇敌大部分时间遇到速度努力值1的鲤鱼王；

注：查看该精灵的努力值是否已经练满可以将其放至队首、前往フスベ市右上方的民居中与努力缎带姐姐对话，如果能获得努力缎带即说明已经练满。

尾记

金心银魂是任天堂的诚意之作，虽无论在细节上还是丰富的游戏要素中都体现出了游戏制作人的用心。从GBC金银时代的捕虫大会、到从白金版移植过来的战斗前线、再到金心银魂中新增的精灵竞技场和野生狩猎区，无论是哪个设施似乎都在告诉玩家：金心银魂是历代游戏中的最高作，并且口袋系列游戏将会一代比一代更好！的确，原本在GBC时代就因为丰富的游戏要素而被玩家津津乐道的金银，这次以更加丰富的要素和更高的游戏性重新出现在玩家面前，就连曾经的计步器也作为游戏必备周边而复活，无疑是DS主机上给玩家带来的一份厚礼。无论DS主机是否还会继续出现口袋的续作，金心银魂都将是口袋系列不灭的里程碑。

作为一个从GB时代和口袋一路走来的老玩家，合上已经伴随自己若干年头的NDS，闭上眼，似乎还能回忆起GBC金银时代。年少时的记忆已经远去，曾经一起联机的朋友也都渐渐长大，也许对游戏的狂热已经远不比当年，但抹不去的是内心深处对口袋金银那一份深深的喜爱……

文/文远流长、责/零羽
美编/大狐狸



终于《伊苏》系列在PSP上迎来了它的第七部正统作品，这次我们的主角红发亚特鲁和伙伴们一同前往阿芙罗卡大陆北边的阿鲁塔格公国，在那里与五大龙展开一场新的传奇故事。这次《伊苏7》作为难得的掌机先发系列作品，比起前面的编年史可谓一个天上一个地下，在很多方面都下足了功夫，特别系统方面除了保持部分以往的设定，大胆一扫以前的单人作战模式，转而采取了三人小队进行战斗，玩家控制一位角色，另外两名则由AI来控制，游戏的节奏也变的更趋于动作游戏，快速的攻击和回避让游戏精彩程度上升，绚丽的技能和手感也让玩家无不称快。新加入的合成系统和素材系统充分提高了游戏的耐久度，更多华丽的武器由玩家自由选择。

游戏在人物模型上也首次采取了全3D制作，并使用真实比例，虽然近看不够细致，但是却很好的保证了游戏整体的流畅性，同时新的人设也使整个游戏有种焕然一新的感觉。而音乐依然是F社的最佳的武器，配合着剧情跌宕起伏，让人深深的陶醉其中。

游戏操作

方向键、类比摇杆：移动
△：快捷菜单

PSP 伊苏7
ARPG ●FALCOM ●2009年9月17日 ●1人/6279日元 ●容量：448KB

○：攻击、对话、调查（长按为蓄力攻击）
：翻滚、回避、冲刺（长按可加速剧情，最高三倍速）
□：操作换人
L：EXTRA技（必杀技）
R+ △/○/□/×：对应按键装备的技能
SELECT：局域地图
START：主菜单

游戏主线攻略



结束了《伊苏6》中的故事，我们的主人公冒险家“红发剑士” 亚特鲁．克利斯，正在乘坐一艘客船前往阿鲁塔格城，亚特鲁走上船头

观眺望着风景，忽然传来大声的感概，原来是自己的伙伴多奇在感概前面的故事和远处的遗迹岛，还没有下船两个人就开始向往新的冒险，忽然间传来一阵梆子向，只见一艘战船从主人公乘坐的船旁边疾驰而过，正在两人纳闷之时，船长告知了他们这些是龙骑士团的巡逻船，正在说着船就来到了阿鲁塔格公国。

《伊苏7》的故事就此展开，在一阵精美的开头动画后，亚特鲁二人下船离开了港口，来到南街区的路上迎面遇到了一位可爱的卖花女孩拿出花面向亚特鲁。"是要让你买花吧"多奇笑着说，作为一名绅士我们当然要选择买了，而且买花的5块钱对拥有500元"巨资"的主角们不在话下。小女孩将花递给亚特鲁后又走近一步，送给他一朵和他头发颜色相似的花转身走掉了。继续向西走来到中央广场，看到公告栏写着因为城市周边魔兽增多所以禁止外国人出城，我们的主角就只能在城里面闲转了。告示牌的左侧有一辆卖花车，有一名蓝色头发的可爱姑娘，经过对话知道这位就是刚才卖花女孩的姐姐，名字叫做缇雅，而小女孩叫做玛雅，说完话众人在城里随处逛逛。



四处看看并无什么可以干的事情，因为本作在民宅是没有什么东西可以拿的，都只是单纯的对话，再次返回中央广场，这时龙骑士团的劳德千龙长带着两位骑士在调戏刚才的卖花姑娘，卖花的小女孩回来狠狠的给这位恶徒几脚，但肯定不敌。这时亚特鲁选择上去帮忙，千龙长一看是外国人二话不说将亚特鲁和多奇以莫名的罪状抓入了监狱，不过幸运的是他也放弃了对卖花姑娘的纠缠。

在监狱中的主角们再三解释也毫无用处，并怀疑他们是海盗。"他们是冒险家"，随着一声话响，走来一位英俊的千龙长，向众骑士介绍亚特鲁的大名，并告诉众人公王要召见亚特鲁等人，众骑士只得退去，只剩劳德千龙长走时还没忘挖苦下这位赶来救场的塞亚斯千龙长。众人来到公王宫面见公王，公王很热情的接见众人，并给予亚特鲁众人自由外出的权力，众人也接受了公王的调查委托。



出宫后，塞亚斯给付了众人武器，并告知众人这里的武器是灌注了"龙之气"，所以可以使用武器中的技能（装备的技能需要练到1级才能够被永久记住），随后塞亚斯询问是否明白，选择第一项就前往斗技场学习基本的操作以及攻击方式：第一项学习武器和技能的装备，在菜单中装备武器和技能即可；第二项学习技能的使用方法，用蓄力攻击和技能击破木人即可；第三项学习攻击属性，第一波切换亚特鲁进行攻击，第二波切换多奇攻击。

学习完毕后，塞亚斯交给众人阿芙罗卡大陆的地图，可在△键的快速菜单下观看。离开斗技场，首先向下走入南街区，在南街区的中央有武器店和道具店，武器店和道具店都可以买卖和合成装备，里面也不乏高价的好装备，但是现在口袋银两不够，素材也没有，所以还是先买点回复药等向南出城。



来到城外的阿鲁塔格平原首先接触恢复石碑可以加满HP，然后向西北方向出发，一路上都是小魔兽可以练练级和技能，进入到西北方向的起始之祠，下面的洞口前有一个回复石碑，想必必然里面将是场大战，进入后发现一块神秘的石碑，亚特鲁上前触摸石碑，石碑开始发光，并发出声音到："来访的异邦人啊，持有战士的资格的人……"说完便将力量灌输到亚特鲁的体内，然后恢复了平静，二人便打算回去报告，突然从天降下一只巨兽，于是第一场BOSS战开始了。

BOSS：双头龟



推荐切换为多奇战斗，作为BOSS，实力自然不容的小视，不过进攻手段比单一，攻击分为头突、水泡、甩头、回旋、回旋突进、地裂、旋风转这几种，当BOSS身体开始放光就要远离它，远处头部有动作的时候就要小心头突、以及地裂，而回旋突进比较厉害，看准方向采用三角形线路的回避方式，当BOSS黄色气绝状态时就要狂打，总体来说不难，但不可贪刀。当BOSS血到一定量的时候会缩到壳里，任何攻击都无效，这次石碑再次激活，传授给亚特鲁“风之印”，并可以使用EXTRA技了，于是用EXTRA技秒杀双头龟。

胜利后返回公王宫汇报，在宫中见到了自大的奥鲁巴斯宰相以及一个德拉伊泽将军，而恶徒千龙长劳德其实就是这位宰相的儿子。进宫后看到公王的身体不大好，公王听取报告后也觉得事情很神秘，但应该是和龙有些关系，并告诉众人去夏纳亚之里，那里的长老应该知道更多的事情，又顺手写了一封介绍信，于是众人再次出发，先在城中补给下，有钱可以购买防具，不建议购买武器，因为价格较高，而且下面路线中得到的素材可以合成不错的装备，道具店里面价格上万的饰品也是不错的，特别是HP+100的饰品初期很好用。



出城后向左下进发来到平原东部，再向右下过桥后就到平原南东部，右侧出去就来到了夏纳亚之森，途中地形不复杂，这里就不多说，看SELECT键的地图很方便。正在走着，二人的面前忽然出来一位小孩，这位小孩自称是来自夏纳亚之里，并要求看介绍信，谁知小孩拿介绍信就跑，众人只能在后面追。忽然小孩子在前方碰到了巨兽“大牙猪”，众人匆忙赶到后大战大牙猪，于是BOSS战开始。

BOSS：大牙猪



大牙猪的身形比较迅速，所以一定要加倍小心，攻击分为突进、抛石头、吐毒烟、连续突和往返突，不过行动方式比较固定，抓住它的行动规律躲开进攻在还以连击，还是切记不要贪刀。BOSS的连续突和一半血后的往返突，搞不好会被连顶几下，所以一定要耐心对付。

战胜后刚才的小孩子归还了拿走的介绍信，介绍自己是夏纳亚之里的艾鲁克，并很崇拜亚特鲁俩人的实力。随后继续前行便到达了夏纳亚之里，见到了长老，长老经过了解后让众人前往夏纳亚大树，而艾鲁克也偷偷的加入了亚特鲁之行。大树非常的壮观，来到树前有三条路，左侧为水路，进去后小心氧气用完，会立即毙命，中路有石刺挡路，于是来到右路用长老给的大树之键开门，进入到夏纳亚大树内部。



一开始先向右上走，在尽头可以发现发光的树液，调查后带走一些，左侧有问号的地方就可以使用树液长出路来，于是经过这条路回到刚开始的地方，右下可以获得一些不错的饰品和道具，千万不能错过。然后从左上的路前进，可发先一个被树盖住的红色宝箱，调查后获得金刚石之靴，在快捷菜单装备这个靴子后

就可以走有石刺的路了，于是继续前进，便下到了左下的路口，从大门口出去，又来到树前的三岔口，这时走中间有石刺的路口，进入后石碑前恢复下，接下来必然就是BOSS战了。

BOSS：大羽虫

进入后就见到一个美丽而诡异的大虫茧，而艾鲁克一下变了的神情，说巨兽马上要从茧里出来了，原来他的父母就是死在这个巨兽的手上，不由分说便独自一个人冲了上去，茧也忽然脱落，大羽虫也以真面目来战众人。BOSS的实力自然是一个比一个强，这个大羽虫更是有攻击限制，必须先将其六只脚打至残废，然后在它趴倒的时候攻击头部才能损伤其HP。推荐操作艾鲁克或者亚特鲁这样移动快的角色，大羽虫生命到一定的时候会放出两个石头，石头会长成触手怪，并且发出让众人燃烧状态的攻击，不过所幸它们是无法移动，迅速切换多奇击破。大羽虫还会吐丝让角色进入过重状态，如果是多奇中了，那更难回避了，BOSS同时会用舌头蓄力吸住一个人攻击，需要打击它的舌头才能把人救下来，如果血多瓶满的话可以考虑故意让多奇被吸，因为吸住以后大羽虫会静止在那，这时另外两人狂打六只脚让其倒下后在狂扁，总之这个BOSS一定要耐心的磨了。



击败了大羽虫后艾鲁克兴奋不已，多靠亚特鲁等人才能为父母报仇，众人继续前行来到了地之祭坛，石碑同样被唤醒并赐予亚特鲁等人力量，地之印也可以使用了，众人之间的连携能力开启。回到夏纳亚之里，众人向长老叙述了所发生的事情，长老向众人讲述了五龙的故事，并建议众人去其他三个龙神殿看看，龙骑士团的德拉伊泽将军知道这几个神殿的情报，于是众人回到阿鲁塔格公国寻找德拉伊泽将军，但是艾鲁克却被长老留了下来，虽然不舍，但长老担心众人老要照顾艾鲁克会少不了麻烦，众人只能作罢。回来的路上遇到了正在被魔兽围攻的缇雅，于是众人上去帮忙击败魔兽，帮助缇雅寻找了掉落的头饰，并护送缇雅进城，缇雅自然也是很感谢亚特鲁。



前往公王宫，发现公王和宰相为了一些政治上的事情正争论不休，众人便出门从右边进入了龙骑士的驻所，塞亚斯告知众人德拉伊泽将军在2楼中央的执务室，于是众人上楼找到德拉伊泽将军，将军得知详情后告诉众人沙漠中的“炎之神殿”情报，同时下写了一份书信交予众人获得进入的权限。众人于是出城准备出发，在城门口遇到一个神秘的女子，强行与亚特鲁一同出城，并告诉众人自己的名字叫做艾夏，一副自信又有点自大的样子让众人有些头疼了，艾夏使用射属性的弓箭。众人一行来到旧城区缇雅和玛雅家门口可发生剧情，缇雅送给众人夜光石，可以在黑暗的地方使用。在城里艾夏的表现也很奇怪，并不愿进入公王宫，貌似在躲什么一样，同时装备店也有了新的防具卖。

这次的目的地比较远，大家多看大地图就不会迷失方向，出城门先从左下角过桥来到平原东部，在向西走来到平原的中央部，向左上的路口进发，这里将第一次遇到会飞的魔兽，用艾夏和她的对空技能很犀利。下来到达平原的西部，这里开始小魔兽的实力也明显加强，不再是鱼腩部队了，左上尽头可得龙仙果，中间卷起的地形处则蓝宝箱里面有速度+10的饰品（阳炎のブローチI）。从南方的路口出去来到平原南西部，中间左则有个木箱，里面有龙气のしずく（SP+100的回复道具），在南边的路口有一个行商人，如果在城里没有拿到缇雅送



的夜光石，那这里就要自己掏腰包买一个了。

进入洞窟建道并点亮夜光石，中间水地有蓝宝箱，其中有艾夏穿的防具，左下角则有一个装着2000金钱的木箱，走入左侧通道，迎面就是一个石碑，看来又是BOSS的地盘了，提前调整好装备和技能。

BOSS：岩兽鬼



这个BOSS一上来就不好对付，9000的HP加超高的攻击力，攻击经常还有远程三连击，攻击速度也是很快让人反应不及，特别被压倒后还处于不稳状态不能移动。对付他最好用多奇，攻击属性相克，在他身边绕圈，引他攻击后完在群殴，特别他的突击旋锤，完毕后他会处于眩晕状态，此时就要全力进攻，不打死不手软，好好利用这点很容易就击破他。

镜头忽然转到另一边，一位迷之青年带着一个炎之妖精正在石碑旁抱怨自己来晚了，力量已经被别人拿走了，看来对有着龙之力石碑感兴趣的不止亚特鲁一行了。



打到BOSS后众人前行来到沙漠的北西部，左侧木箱可得有龙气のしずく（SP+100的回复道具），沙下潜伏的鱼怪要等到它探头或者跳出来的时候才能攻击，中间的小圆形地区内有个装有饰品的蓝色宝箱，左下角则是装有素材的木箱。下来从南面到沙漠西部，西边路口通过可接得大沙虫的支线任务，但是现在实力悬殊，只能以后再来了。东北边圆形地形处可以找到一个装有ホークアイI（命中率+10）饰品蓝色宝箱，东南边的路口就可以到达塞古拉姆



之里了。

一进里众人便商议拿着将军的信去见里长，里的商店里面有新的防具以及+500HP的回复药，因为这里是火之族，所以里的房间里都点着火。来到左上方的里长家，接待的是一位华丽的少女库露谢，她正式是里长的妹妹，众人便向库露谢讲述了来此的目的，原来德拉伊泽将军是她的父亲，正在说着这位库露谢忽然晕倒，艾夏发现这是得上了伊斯卡热病，众人让女子好好的休息下并服用了药，这时候走进来一位战士打扮的男人，这男人不由分说就以为众人是贼，掏出了硕大的锤子就准备动武，经过了一场打闹，男子终于平静下来，原来他就是这里的里长，名叫穆斯塔法，同时也是库露谢的哥哥和将军的儿子，得知众人来此的目的他并不答应众人的要求，看上去也不喜欢自己的父亲，他告诉众人炎之神殿周围也发生了异变，在其妹妹的央求下，他答应了众人的要求，不过必须自己也同行，并交给亚特鲁“神殿之键”，玩家也可以在菜单的PARTY下切换自己想要的3名队员。



已经前面长时间的游戏，大家应该对游戏的地图也应该十分上手了，后面就不在多说路线的情况了，大家按△选择大地图和SELECT小地图就可以很方便的看出该走的道路。穿过沙漠东部（中间左侧圆形可得紫电の指轮I，中部圆形得セブリナ香、巨兽の骨）来到神殿前，忽然一阵振动，从地下钻出一条虫，这是第19个支线任务，巨兽实力强大，众人只得一路逃跑来到炎之神殿前。

用神殿之键打开炎之神殿的大门，左侧熔岩和机关挡住了路暂时无法过去，从右侧熔岩的浮桥中穿过。继续前行到充满浮桥的场景，建议大家多存盘，以防落入熔岩没后路了，北边可获得银の羽根饰り，从左下路口出去，回到上个场景并启动机关降落到下一层，经过石碑恢复体力，众人继续向前，忽然一只大火鸡从天而降。

BOSS：火食鸟



可以说是比较简单的BOSS，攻击方式单调，要小心的就是三连啄以及三跟踪火球，以及跳起来的震地会让人处以眩晕状态，与其保持一定的距离，就可以很方便的躲过其进攻并进行反击。击倒BOSS后前行发现一处冰雪之地、寒气逼人，宝箱里面就是冰雾的结晶，有了这个宝物就可以冻住熔岩在上面行走了。



使用电梯机关返回上一层，在踩开左边的机关，回到开始的场景，从左侧熔岩一路向上可得到石棉のマフラー（可预防烧伤状态）。在进入右上的路口，并一路向右进入场景，再走过扇形的熔岩区域进入右上角，来到神殿的外侧，右上蓝箱可以获得锻炼の首轮（可以提高技能的熟练度），然后进入左上的路口。打开左上熔岩处一个机关，在扳动下面的机关就可以到中间熔岩区域打开木箱了，然后进入左侧通道，打开机关后向左上路过恢复石碑继续前进，后面必是BOSS战了，提前调整好装备。

BOSS：守护者



一开始BOSS显的很弱，攻击慢而单调，用艾夏引他攻击后中距离反击效果很好，也便于回避。但是当BOSS生命值到一半以下时，真正的实力才显露出来，场中巨大的火球很不好躲，攻击力也很高，一定要耐心的先躲过进攻。BOSS还会强力的雷射炮，不过要提前蓄力，大家要在倒计时完成前攻击标出的那个位置，要不这一炮威力惊人啊。后期还会放会跟踪的火焰旋风，两手还发出让人过重状态的雷电球，要是被击中就早用状态恢复药，要不然很难躲掉接下来的疯狂攻击，同时雷射炮蓄力也不再显示，加上一拍就能拍出个小喽罗，实在是不好对付，希望大家带足够的回复药，只要稳扎稳打，胜利还是在眼前的。

击倒BOSS后继续前行就到了炎之祭坛，亚特鲁再次上前触摸祭坛并获得了“炎之印”，众人也得到了瞬间移动的能力，在大地图中可以选择一个接触过的石碑，就可以瞬间移动回去，终于不用在跑路了，泪奔啊。众人随穆斯塔法回到他的住处，众人也觉得穆斯塔法既要照顾得病的妹妹，又要作为里长操心魔兽异变的事情着实不易。穆斯塔法这次去炎之神殿后也开始觉得事情越来越重大，从神殿石碑的声音中可以听出在警告着众人什么事情，并且神龙还将力量赐予众人，于是告诉众人应前往卡伊洛斯之里了解更多的情报。



画面一转回到了公王宫，原来迷之青年已经到了这里，但是里面戒备森严，他潜入失败也被发现，这次陪同他的换成了一个金色精灵。另外一侧众人出发前往卡伊洛斯之里，但

是因为迷之少年搞的关卡戒备，众人只能先瞬移回阿鲁塔格市，一进城市大门就发现有些不对劲，入侵公王宫的迷之青年使得城里戒备加强，对话间艾夏失口说出了父王，众人也是糊涂了。前往南街区，那里有了新武器和回复药，不过价格不菲，也可自己合成点新装备先用。来到中央广场又见到缇雅姐妹，正在说话时玛雅忽然昏倒，经艾夏的检查她也一样得了伊斯卡热病。



这时来了一位老神父告诉众人该病的特效药的材料，其中包括了贵重的绯晶石，在东北侧的商会中才有，于是众人向商会出发。来到中央广场东北方向的商会中，商会中卖的物品也有新货了，有钱一定要看看。商会的奸商自然不会把这个贵重的绯晶石给众人去救一个穷人，多奇一时气愤上前抓住奸商就要打，众人赶忙将他拖出来。

于是回到缇雅家中向神父说明了情况，神父说现在越来越多的人患上了伊斯卡热病，而治疗的药中就包括了贵重的绯晶石，所以奸商们囤积打算大捞一笔，据说公王也是得了这个病，不过所幸的是据说下水道中有绯晶石。听罢，缇雅忽然一个人冲出门外前往下水道，众人急忙追赶。下水道位于南街区下侧的走道，龙骑士看守并不放缇雅进入，正在此时又遇到了恶徒千龙长，还好众人及时赶到，劳德千龙长又想找众人的麻烦，艾美将其叫到一旁窃窃私语不知说些什么，劳德便带领众骑士离开并打开了下水道大门，于是众人带着缇雅一起进入了下水道。



下水道中十分昏暗，所以使用夜光石，随队的缇雅可是不会闪避的，要优先保护她的安全，并不能跑太快把她拉下了，不过她也会不间断使用HP+200的物品。上方的路口可以获得兽魂の小槌（随着击倒魔兽的增多而增长能力的饰品），然后在返回进入右侧的路口。右侧路口内的机关可以打开下通道直接到水道的出口，左上的路口来到最深处，口门石碑恢复体力，里面肯定是一场硬仗了。

BOSS：地底蟹



果不其然进来后迎面就是一只大螃蟹，缇雅赶紧躲在一边。话说现在螃蟹正贵，不如……螃蟹的攻击方式很单调，除了近身的四周吐泡泡外没什么困难的招数，而且攻击力也不高，经常窝到那被群殴至气绝状态，推荐直接切换多奇猛攻。

伴随着螃蟹的倒下，众人也在它身后发现了珍贵的绯晶石，缇雅也是再三感谢大家，于是众人从下水道出来，缇雅先拿着绯晶石返回。众人来到缇雅家发现塞亚斯已经在了，艾夏为了避免身份暴露赶紧先打开话题，看着玛雅吃完药后渐渐的恢复众人也就放心了。塞亚斯将众人带出屋外，首先感谢众人救了玛雅，并担心伊斯卡热病的发展，告知众人艾夏的公主身份，公主也说出了自己出宫的目的，塞亚斯同时给予了众人通过关卡的权力，众人也赞成公主继续结伴而行，于是众人继续赶往卡伊洛斯之里。

瞬移至平原西部向西进入到峡谷前，在向上



就进入了峡谷的南东部，穿过后来到峡谷的北西部，穿过洞穴，忽然面前出现了迷之青年，原来迷之青年就是亚特鲁和多奇认识已久的盖修，说罢盖修就要与亚特鲁在一决高下，看看他这半年来的成长，亚特鲁也接受了他的挑战。

BOSS：黑之佣兵

这场是一对一的单挑，虽然盖修本身速度比较快，但是攻击力不够强，招式很固定，只需引他发招后一套连招再回避出一定的距离，可以说过程相当容易，瞄准他攻击后的空隙即可。

决斗后，大家也发现原来盖修就是潜入公王宫的黑衣人，盖修告诉众人祭坛的一些信息，并说有个女子会在那里的最高处等着大家，然后就潇洒的走掉了。众人继续向前行，左上角的弯路石头打破可以得到蓝羽根のバングル（艾夏的防具），从上面的出口就到达卡伊洛斯之里，这里的商店有更高级的装备卖。在东北方向房子的右侧会遇到族长，虽盲眼但具有预知和操作风能力的麦雪拉，所以不等大家开口，她就知道每个人和此行的目的，询问了亚特鲁听到龙之声的详细内容，告知亚特鲁等人是被“龙选中的人”，于是与众人一起前往风之圣地。



从北边向上进入风之圣地，到一个断路的场景，这些地方需要找到开关并且开启才能通过，地图在手十分好找，这里就不在多说。进入到塔中，这里的怪物大多都是魔法攻击型，而且带各种异常状态，需小心对付，对应不同的敌人大家也需要灵活的更换队员，右侧路暂时不能通过，从左路进入后可从中间部分跳至楼下，可以得到绿风のマント，激活这个宝物后就可以从吹风的地方飘上去了（要注意的是在空中也是可以使用冲刺），此场景上方还有魔除けの数珠（防止诅咒状态的饰品）。原路返回就可以从右路的吹风处进入右边的路口。

继续前行路上可以得到ルーンピアス（防止混乱状态的饰品），前方还有机关需要小心避过，机关下方也有东西可以拿（在解除绿风のマント就可以落下去），包括金のペンダント（防止石化状态的饰品）。途中还有一个红色宝箱，打开后获得鸣石の风管。一路前行来到一个巨大的Y字场景，上去后见到一个巨大的风管，先将左右两侧的风扇调整对准里侧的风管，然后踩开路边的机关。现在一路往回走，走到前面遇到的大风管口处使用鸣石の风管，就可以打开巨大的风管旁的地板，然后再回到巨大的风管处搭乘上升的风来到上层，门口一个恢复石碑，看来里面是场硬仗。

BOSS：狂乱鸟



众人来到塔顶正感到风不对劲，此时狂乱鸟从天而降。初期大鸟虽然动作和攻击比较快，但招式比较简单，射属性的角色在中距离很好攻击和躲避，但是后期大鸟及其夸张，会放地下突然冒出的电流，空刺还会下小怪鸟，特别是吼叫能将所有人变为石化状态，只能控制每个人狂摇，可以说场面极其惨烈。推荐使用红发带双娘的阵容，并提前装备防石化以及混乱的饰品，最好身上有几个万能药，灵活应对，保持距离或到背后进行攻击。

终于将狂乱鸟打倒，发现它身上冒着诡异的黑烟，原来是中了瘴气，麦雪拉上前将其净化，众人不免担心起来现在发生的种种怪异，但首要还是先去见见风龙的石碑吧。来到风之祭坛，亚特鲁再次上前触摸石碑获得了风之印（蓄力时间缩短，获得SP量增加），石碑告诉众人危机，并让众人向最后一个五龙石碑进发。麦雪拉先带众人回到里中讲述“异变”的事情，从几年前整个大陆就发生了异常现象，远在二百年前就有信仰五大龙的五氏族，大地代表丰收、炎代表活力、风代表呼吸、海代表繁荣、月代表调和，五个氏族互相尊重，但是月和海两个族消失了，而伊斯卡热病就和月之族的消失有关系，失去了调和的月之族，人们都渐渐忘了对龙的信仰，恐怕现在发生的异变

还只是表面能看到的。龙前面通过石碑告诉众人前往最后一个海之祭坛，但是海之族已经消失。麦雪拉告诉众人其实阿鲁塔格公王就是海之族的后裔族长，所以公王肯定知道最后一个祭坛的所在地，于是艾夏与众人一起回去见父王。



回到城中，可以先去合成些新的装备，然后去缇雅家看看玛雅恢复的如何，玛雅一开始充满了活力，但是还没有完全康复，只能好好的休息，众人只得怀着不安的心离开。进入公王宫，艾夏为了不让父王知道和众人一起冒险，便先头赶回去见父王。众人来到宫中左侧面见公王，公王看来病的也不轻，公王感谢众人救治玛雅的行为，说将整治不法商贩利用药材谋取暴利的行为，然后亚特鲁告诉了公王这段时间冒险所发生的事情，这时艾夏公主也走了进来，说话和打扮跟众人认识的小丫头片子简直是两个人，接下来公王就向众人坦白了自己就是海之民的后裔，二百年前海之族遗弃了故乡来到这里建立了城市，后又建立了国家，虽然日子过得很好，但是遗弃了本身的信仰，海之祭坛就在遗迹岛（当初坐船而来看到的岛屿），并拜托艾夏和亚特鲁他们一共去海之祭坛，因为艾夏也流着海之民的血液，算是尽海之民的一份责任，走之前公王交给了亚特鲁公王的指轮。



众人来到港口，与右上方的骑士对话后就能出发到遗迹岛，刚一上岸就发现黑色佣兵盖修已经在此等候了，并加入众人，因为众人是被龙所选中的人，而他前面潜入公王宫也是为了调查海之民。恢复石碑左边插过去可得パワーリストII（攻击力+30的饰品），进入艾德纳的遗址，水路现在还不可进入，穿出后又来到遗迹岛外面，在纹章前使用公王的指轮便打开了石门，一进门就遇到了陷阱，还好只是两个喽罗，后面放着被海之族遗弃的宝物海神护符，有了它就能在水中呼吸了，出门左边的尽头有オウガシールド（盾），原路返回到艾德纳的遗址，从水路进发。

一路向前可以得到ロリカ＝ムスクラ、チェインクロス、エストック（射属性的剑）、龙骑士の纹章（需在一个黑出风口处装备绿衣飘上后获得），来到一个升降机前下降到下一层。这里其中可以得到スパイクドレザー、カマサ、トライデント，以及重要的宝物水妖之像，这个有停掉水流的作用。在向上走打开机关，就可以回到前面的场景，放置水妖之像，水流停止，然后跳下进入，右上有ガルマンセスタス，然后回上面取下水妖之像。从左侧到升降机处，下降后向上到达石座旁放置水妖之像，左侧梯子爬下来就是一堆道具可拿，门前恢复石像，要做好准备了。

BOSS：魔王蛸



忽然出现在众人前面一只发光的水母，转眼就成了巨大的BOSS。BOSS四个触手和头部都会发动攻击，而且场地狭小一定要做好回避工作，还好BOSS攻击力不高。另外发光的小水母会不间断的跑到触手中，这时就要攻击它钻进去的触手，小水母在外面的时候攻击它能受到更大的伤害。所以对付此BOSS一定要善于回避，看似眼花缭乱的攻击其实有着自己的规律。

一番努力击倒了魔王蛸，众人前行来到海之祭坛，亚特鲁继续上前激活石碑，石碑告诉众人“毁灭之风”的即将到来，混沌将重新在世界蔓延，赐予了众人“海之印”（EXTRA技攻击力、范围强化），盖修也准备告别众人离去。众人原路返回，爬上梯子从右侧到一个升降机处到下层落下吊桥，向停船进发。路上忽

然遇到硕大的蜥蜴人，众人打到后正准备继续前行，却又赶来了两只大蜥蜴人，在这危急时刻前面在港口追赶艾夏的女骑士希古伦带舰队将蜥蜴人击倒，将军和众骑士下船却将众人包围并宣众人罪名：从事破话和间谍活动，以及刺杀公王。



众人被带到了监狱遭到严刑拷打，宰相也决定明日就将众人在竞技场处刑，虽然艾夏公主百般辩解，但也于事无睹。当晚公主来到监狱告诉了亚特鲁明日的斗技行刑，也希望他能胜利给公主更多的时间找到真正的罪犯。另一边的盖修和多奇也没闲着，招来了精灵……转眼到了行刑的当天，塞亚斯偷着给了亚特鲁药品也同样期待他能够活下来。

BOSS：狂剑兽



狂剑兽的攻击很单调，而且招式固定，只用引它进攻后在左右两侧攻击并接一技能，很容易就将其玩于手掌之间。当剩一半血的时候狂剑兽会陷入狂暴状态，攻击力和速度上升，大家一定要格外小心。狂剑兽自然不可能是亚特鲁的对手，但是宰相下令弓箭手射死亚特鲁，这时盖修和多奇赶到救走了亚特鲁，但是城市戒备森严，还好缇雅指导众人从下水道逃跑，但是她和塞亚斯之间的对话让人觉的另有隐情。

众人在盖修的引导下向平原湖的方向进发，然后用地上的符文传送到了伊斯卡隐藏之里，盖修的符文老师夏利昂兹也来此迎候众人，原来这里就是月之民隐藏的村庄，并向众人解释了为什么会出现变异、伊斯卡热病等，并告诉了众人五大龙的栖息之地，只有获得五大龙力量的人才能阻止这次的灾难，而人间的种种事件都是现在调和失常造成的，这时代表土的族长血脉艾鲁克、火的族长血脉穆斯塔法、风的族长血脉麦雪拉也赶到与众人一起阻止“毁灭之风”，不过海的族长公王已死，而月的族长血脉也已断绝。众人出发前往地图上标注的五大龙栖息之地，走之前先到道具店转转，有不错的武器和装备。



通过村口的传送符文回到平原，盖修交给亚特鲁“月咏之铃”，用过这个就可以使用其他符文，不过现在地脉已经乱掉，所以无法使用以前的地图标记传送，大家又只能跑路了。同时宰相下令加强戒备和搜索，誓将亚特鲁等众人抓获。首先向地图左上标出的地点出发，现在一路上的魔兽们都已经加强，甚至还有以前的BOSS级怪物出现。在众人前进的路上出现了龙骑士的关卡，众人只得改向东进发。途经夏纳亚之里，先和中间的长老对话学习地之咒文，道具店的武器和防具更为高级了，可以进去选购下。众人刚出里就遇到了女龙骑士希古伦，她询问了亚特鲁的些问题，后一同跟随，说这是公主的意愿，自己也愿意跟随众人找到事实的真相。



众人又来到了大树前，都还记得左边的水路吧，最里面有饰品白のタリスマン（预防所有异常状态）。然后进入中间的路来到地之祭坛，艾鲁克念起咒文，地之祭坛就将众人传送到地之灵场，先对着右面的黄色琥珀使用原始

树液，中间的路就打开了。进入地之灵场后一路前行，这里的路基本是一条路到底，多留意死胡同地形，一般里面就是宝箱，这里就不在细说，中间会出现毒瘤堵住树干使路无法打开的局面，这时需要击破毒瘤花才能够打开（要注意毒瘤会放毒，最好用远程攻击），同时中间巨大的花也会获得能量，到最后巨大的花也盛开。

众人走上去后就能到达新的场景，继续前行会来到黑暗处，亮起夜光石将中间的飞虫全都击破路才会打开。终于到达了地之灵场的最深处，门口一个恢复石碑告诉大家要做好准备了，走上中间的符文，众人被传送到地龙的面前。亚特鲁询问地龙阻止“毁灭之风”的办法，地龙忽然现身考验众人的资格。

BOSS：地龙



一看到地龙四万八的生命值先震了下，开始时多注意地龙的头，抬头肯定会有石块落下，而踩脚后还有毒藤，不可操之过急的一味强攻。打完两个脚会换两只，小心甩尾，同时龙头会喷火，这时要离近才能避过。当四个脚都击破时地龙会倒下，这时要从坡到龙头旁边攻大龙头的水晶（战神中常有的桥段啊），龙头部的攻击相当简单，躲避后进攻即可。但是一会龙又站起来，又需要如此往返。当地龙生命到达一定时，会将众人吼落到下层，开始追逐战，一方面要向前移动避免被地龙踩到或者打到，其次还要在地龙攻击后停顿的时候反击，龙头激光时就要斜方向跑，吐火时就要及时连续翻滚，随着一声巨响，地龙终于倒下了，作为五大龙之一，并没很难对付，就是太耐打了。

地龙被打倒后传授给众人“地之秘石”，艾鲁克获得了地龙的加护，此后地龙就消失了，众人也获得了地龙的力量，于是众人继续出发寻找其他四大龙。镜头转回到了公王宫，宰相也将公主的权力成功的隔离，成为国家真正的操控者，而大街上越来越多的人得上了伊斯卡热病，连玛雅的病情也逐渐严重。



瞬移回夏纳亚之里向里长说明事情的经过，而现在很多路都已经被龙骑士封闭，这时盖修说在平原东部有一个符文可以用月咏之铃看看是否隐藏着什么。顺着森林向西就可以到达平原的东部，在左下角就可以看到石壁上的符文，使用月咏之铃后出现一条路，进入后来到荒野，这一路全是巨兽级，练级倒是很方便，荒野的尽头有个小石碑，使用月咏之铃就可打开出去的路。出来后来到平原南西部，于是众人向下进发，穿过洞窟暗道来到沙漠，又过沙漠来到塞古拉姆之里。

进入里中，众人询问穆斯塔法是否知道焰龙的事情，但是他也毫无所知，正在此时有人来报库露谢出事了，于是众人赶急忙过来，原来是地震后库露谢的病也忽然恶化，特效药也没有什么作用，但是库露谢醒来告诉他在梦里梦到了焰龙并且告之了火之咒文，于是众人前往炎之祭坛，出发前别忘了去道具店看看，有新装备。经过沙漠来到火之祭坛，途中沙漠的那只大沙虫就有实力除掉了，打败后多奇EXTRA技能加强并进化。进入炎之神殿，穆斯塔法直接将众人带往炎之祭坛省去了跑路之苦，在祭坛前穆斯塔法念起了咒语，众人也被传送到了炎之灵场。



来到了充满岩浆的炎之灵场，除了要装备冰雾结晶行走于岩浆之外，大家还要小心地刺地形，第二个场景则要小心喷出的火焰，在第三个螺旋上升的场景忽然出现了一个熔岩怪，

又是一场追击战，推荐大家直接装备金刚石鞋，避免在躲避时踩到石刺，尽头还有一个攻击得SP的道具别忘拿了。前行便来到了炎之灵场的最深部，大家提前做好准备吧，踩上符文便转移到焰龙所在地。



BOSS：焰龙



焰龙同样要看众人是否有资格继承它的力量，一场恶战难免不了了。先激活冰雾的结晶，焰龙的生命更是达到惊人的九万，攻击的方式比较简单，龙车、甩尾、挠爪、跳震，在它的后脚附近是比较安全的，所以要尽量灵活，但是要小心它的跳震和甩尾。当它将地图中的熔岩去掉的时候，大家就要躲到这些坑避开它的全屏火焰必杀技，要不就直接会有可能被秒，经过一场漫长的战斗，焰龙也终于倒下了。

焰龙传授给众人“炎之秘石”，同时对穆斯塔法进行了加护，穆斯塔法也同样EXTRA技能加强并进化。众人决定先回到塞古拉姆之里看看库露谢病情如何，但是却不幸的看到库露谢的病情越来越严重，没有逃过死神的魔爪，这个时候“炎之秘石”和库露谢一起忽然亮起



红色的光，原来“炎之秘石”的力量可以复活库露谢，但是如果现在使用就可能不能在阻止“毁灭之风”中使用，但亚特鲁没有犹豫并将“炎之秘石”交给了穆斯塔法，而库露谢也已经完全康复，并继承了焰龙的力量，外貌也变得强悍了许多，并代替哥哥与众人一起前往寻找剩下的大龙。

于此同时，宰相下令拆除旧市街并赶走住在里面的穷苦人，而公主跑过来阻止龙骑士们的行为，不过现在已经是宰相的天下了，就连公主现在也不过是个傀儡。众人再次回到伊斯卡隐藏之里向夏利昂兹汇报了目前发生的事情，并出发前往风之祭坛。因为龙骑士还在封路所以众人来到洞窟暗道的北边，这里有一个符文，于是使用月咏之铃进入月影之道，在尽头的小石碑处再次使用月咏之铃就来到平原的北西部。来到卡伊洛斯之里，原来趁着里长卡雪拉不在的时候龙骑士在这里捣乱，于是众人上前轻松打倒这些龙骑士，为了不使众人的行踪被发现，卡雪拉将这些龙骑士洗脑后放走，众人继续前往风之祭坛，同样这里的道具店也有了新的装备。



一路来到风之祭坛，卡雪拉上前念动咒文，众人就被传送到了风之灵场。来到风之灵场的本殿，这里需要按动地上绿色的机关才能开打路上的水晶门，另外就是有地形断裂和没有护栏的地方都可以跳下拿道具或者素材，刮风的地方用翻滚可以艰难前行（卸掉风衣后风的阻力能减小），先到右方按下绿色机关，然后卸下风衣落到中上方吹风处，传送至中间向左冲刺跳下，再传送至右边按下机关，再传送至进门的地方，一路前进过了吹风处向后跳下，就可以传送至左下的按钮处，开启按钮就可以从最上方传送至下个场景。先到左侧开启按钮，再开区中上方的按钮，然后到上一层，由断裂处跳下开启下层的一个门，门后的按钮则开启上层的门。

这次传送到一个左右侧有吹风处的地形，

攻略研究



先从右侧获得武器并开启左侧的门，从左侧到达上方的三叉路，左右的路都是道具，从中间的路过来后先开启左侧再开启右侧按钮，在从中间传送至奈落之间。这里用风衣通过风扇后马上卸下落到中间的地上，按照这种方式前进，一定要小心风扇，被刮到要马上向反方向冲刺，到最上方的三个小方块地形时，需要先到左右打开按钮，在从中间传送到前方调查巨大的铜像，就可以乘着巨鸟之像到达风龙所在地，飞行途中还需击败落在巨像上的巨大魔虫，一路就来到了风龙的所在地，一片空中的草原。

BOSS：风龙



众人自然是免不了恶战，不过风龙长相的确不敢恭维。虽然风龙体型比较不大协调，但是招式的速率相当快，特别是近身范围攻击。过一会它会飞到空中，落下的时候会发射风炮，一定要离风龙的近的地方绕着它翻滚，它紧接着就会扑过来将众人吞到肚子里，被吞入的几率相当高，而且还会补血给它自己，需要攻击它才能将众人吐出来，不过已是中毒状态。如果是先中了风炮又接着被吞那受到的伤害相当大，推荐大家战前就装备防毒的道具，耐心与它作战，打几下就后退保持距离，慢慢磨死它。终于众人也得到了“风之秘石”，也对卡雪拉进行了加护，同样她的EXTRA技能加强并进化。

现在只剩下了遗迹岛的海之灵场以及未知的月之灵场，于是众人打算先回到隐之里找找办法。镜头一转，一个神秘的黑衣男正在向一



个穿着法衣的人汇报亚特鲁他们的动态，穿着法衣的人也开始进行“毁灭之风”的仪式。这时众人回到隐之里找到夏利昂兹，夏利昂兹也没有找到月之灵场的所在地，所以众人只能先赶往遗迹岛的海之祭坛，不过现在岛上已经被龙骑士封锁，而且开启灵场也需要海之民之长的帮助，忽然三位精灵进来告诉众人阿鲁塔格市已经被神秘的雾包围了，于是众人前往进行调查。



路过平原东部时，可从上方左边的路口先将一角兽拾掇了，可以得到加速回复体力的龙珠。进到城里就发现一片死寂，不仅飘着古怪的瘴气，城市也被破坏的相当严重，众人因为有龙的加护所以不会被这种古怪的雾所侵害，希古伦告辞先去找公主了，众人也分头寻找情报。来到旧街区，就看到魔兽在袭击玛雅，于是亚特鲁和多奇出手相救，并继续寻找缇雅。来到中央广场遇到了盖修，告知港口上的船也都被魔兽击沉，这时精灵来汇报公王宫正有人在大开杀戒，三人立即前往。王宫门前已经死尸遍地，一进门就看到宰相死在地上，而躺在一边的希古伦告诉众人这一切都是塞亚斯的所为。楼上塞亚斯来到公主面前告诉了真相，他长久以来潜伏在此，就是为了报复海之民的转变导致五个族之间调和的错乱。众人赶到王座旁，此时将军已经被打倒，塞亚斯也对众人这段时间的事情了如指掌，说罢就让众人领教一下“阿鲁塔格之鹰”的实力。

BOSS：阿鲁塔格之鹰



有“阿鲁塔格之鹰”之称的塞亚斯自然实力超群，移动和攻击速度都很快，而且攻击力超高，很难打败，剧情上这场战斗是稳输的。不过如果有兴趣挑战也可以小战下赛亚斯，前期就是引他发连招后进攻，如果看到他为半蹲状态那请处于回避状态，因为他会发出剑气，当他生命值到一半时会高举黑剑，这时候就要远离，有直接秒杀的招式，不过这个时候他已经是无敌状态了，此战怎么打都是必输。



众人也不敌阿鲁塔格之鹰，这时其他人赶到，塞亚斯一看五氏族中的四人都已经来了，就准备将所有人都送上西天，这时候穿着法衣的神秘人来到制止了他，说龙的力量根本不足与我们抗衡，希望的尽头就是绝望，塞亚斯也只得遵命。众人追问穿着法衣的神秘人的身份，谜底揭开竟然是缇雅，众人都震惊了，原来缇雅就是月之族末裔的族长，缇雅表示要启动仪式让“毁灭之风”净化整个大陆，而刺杀公王等事情都是他们做的，如果不能集齐所有的五颗龙秘石就无法阻止仪式，说罢就与塞



亚斯一起离开。

众人在会议室中探讨接下来的形势，各个族的人民都合在一起对抗这次大灾难，而艾夏继承了父亲的海之民族长，愿意和众人一起前往海之灵场，于是众人从港口坐船向遗迹岛出发，出发前别忘了去武器店和道具店看看。下船后一路来到海之祭坛前，艾夏还是吟唱咒文，众人就被转移到了海之灵场。第一个场景中先开启右侧和左侧中间部分的机关，然后从左侧向上来到冰的世界，小心脚下一滑掉下去。上到一个类似迷宫的房间，先将右侧偏下补位处的机关开启，然后再是位于这里上方的机关，再是左上的机关，现在就可以从右侧的出口出去了。这里是一片盘山冰路，建议大家多存盘，要不掉下去还要重新爬，上层右边尽头装有“钢铁之爪”激活后就不会在冰面打滑了，可以先取得这个宝物在回头取得刚才路上的众多装备。



然后从左侧跳下，回到以前的场景，这下穿钢爪就可以爬上左侧被冻着的楼梯，然后切换海神护符进入水中，又来到了一个类似迷宫的场景，这里有些机关是有间隔的，可以看准直接通过。先在右下开启开关，从右上到达海之灵场的本殿，注意别走到地板的空洞掉下去，一路走就可以到达螺旋回廊，下方一个恢复石碑，看来要见到海龙的真面目了。来到海之灵场，海龙告诉众人终焉的仪式是必然的，这个失去调和的世界必将被净化，让世界的一切重新开始，如果想阻止仪式，那先让我看下你们的资格吧。

BOSS：海龙

海龙的试炼开始，首先要击破海龙身上标出的各个位置，同时要躲开来自发光的部位的伤害，如果有范围性的技能或者远距离攻击的角色那相当好对付。中期海龙会开始围绕众人，形成旋涡，既要躲避飞来的电球也要向外避免自己被卷入，这招不大好对付，如果



技术不够高超那建议就放弃攻击专心躲避。当还剩没有生命的时候，海龙会进入第二种状态，HP全部回满，同时会抽出海水只剩冰面或者灌满海水，这就要玩家在钢爪和海神护符之间切换了。冰面的时候要小心海龙的冰炮，然后就是玩“跳绳”和“皮鞭”以及甩动自己的头部，后者尽量往远处躲，海龙的难度并不高，就是很耗时间。

海龙被众人所打败，它也答应给予众人阻止毁灭的力量，于是顺利得到“海之谜石”，海之族的艾夏也获得了EXTRA技能加成，艾夏要求回一趟公王宫，于是众人一起返回。这时在阿鲁塔格城，劳德遇见了昏倒的玛雅。众人回到阿鲁塔格城来到王宫二楼，向大家叙说了拿到海龙力量的经过，这时三位精灵来到告诉众人伊斯卡隐之里的石碑忽然开始发光，于是众人要回隐之里一看究竟。出发前先到缇雅家看看玛雅如何，但是无人在家，桌子上却留下了缇雅的发饰。走到教会中就可以看到劳德正在照顾玛雅，看来经过了这场灾难，他也成长了许多，彻底抛弃了以前让众人讨厌的自己。



回到隐之里就看到中间的石碑散发着美丽的光辉，应该是月龙在向石碑施展力量，所以才激活了石碑，但是众人没有月之族的咒文，到底应该如何办呢？想必大家也都已经想到，在石碑前使用提拉的发饰，这样就可以通过石碑到达“月之灵场”，大家要提前做好准备，因为一过去就要面对强大的月龙。来到月之灵场，众人无不被眼前的美丽景象所折服，这时月龙出现在众人眼前（这造型不是口袋妖怪的里的神兽嘛，皮卡丘出击），月龙告诉众人是无法能阻止这次的的“毁灭之风”，依然还要它的力量吗？亚特鲁坚毅的点了点头，于是月龙的试炼开始。

BOSS：月龙



作为最后的龙，月龙的实力超强，攻击速度快、会瞬移，而且攻击力也很可怕，只能通过它招式的间隙进行攻击，而且要善于躲避它的范围技能。当生命值到60%的时候月龙进入第二形态，连月亮和水池都变为红色，气氛相当恐怖，而且也只能攻击它的尾巴，这时候它的行动相对迟缓，但是招式基本都是范围攻击，利用它攻击的缝隙绕道背后打它的尾巴吧，同时要仔细看着它的动作，在大范围攻击前提前拉开距离，如果使用的是远距离角色会应手一些。月龙生命在30%的时候会露出头部的空隙，这个时候就只能攻击头部，要比前面更危险，以前的招式会加强，而闪电龙车、跳跃等招式很吓人，连扫尾都会了，不得不想起怪物猎人里的迅龙。

终于打败了月龙，月龙也告诉了众人真相。这个世界的毁灭是早已决定的，是世界自己的意愿，当世界失去了调和会步入扭曲，所有的生命也将迎接“毁灭之风”的来临，过后世界会被毁灭成一片空白，所有的灵魂和万物都会回归于源头，而源头中又会孕育出新的世界，如此这般循环着。月之民族长就担负着执行“毁灭之风”的使命，让全部生命回到源头，在终焉进行完后重新由源头诞生出新的生命，而不让新世界就成为一片空白。龙之战士，是地上一切生命的代表，是龙所认可的战士，是失去调和世界生者的希望，不过以前的龙之战士都失败了，所有的希望也都破灭，“终焉的仪式”的完成让世界不断的毁灭和再生，而现在一切的希望就在众人的身上，说罢授予了众人“月之秘石”，五个秘石全部集齐，亚特鲁也获得了全部龙的加护，EXTRA技能进化。



归来的众人决定背负起最后的希望，哪怕这仅仅只是一丝希望，所有人也都愿意献出自己的力量为这世界的生命一搏，决定阻止“终焉仪式”的完成。正在此时大地开始震动，传来震动就是举行“终焉仪式”的地点“魂之井”，也就是生命轮回的地方，终于最后的战斗就要来临了。先回到隐之里进行休整，发现整个里已经受到了“最后仪式”的影响，与工房长对话，他会告诉说在以前的文献中发现了用五个秘石组成的特殊武器，这些武器攻击力极高，而且还有把亚特鲁全属性的顶级剑，不过现在素材还不够。



来到魂之井，向左上来到符文前，使用“月咏之铃”打开道路，来到一个机关重重的场景，左侧和右上的开关可关闭部分激光机关并召唤出符文，在符文处使用“月咏之铃”进行传送，这里到一个激光的解密机关处，其实玩法不算难，就是在每个魔法门前都有个红色或者蓝色的灯，然后用中间的激光石碑以及旁边的几个反射台将同颜色射过去即可开门，攻击这些放射台可以调整它们的反射方向，白色的反射台是可以被任何光改变颜色的，纯碎的输送者，要多利用，最右方就可以打开新的路。



最下面的红色机关比较难开，这里说下方法，激光石碑射向上方的红色反射台，红色反射台射给右侧的白色反射台（注意不是坏的那台），白色反射台再射给右下方的红色反射台，红色反射台射向下方白色反射台，白色反射台射向左上的白色反射台，白色反射台再射给地图左侧独立的红色反射台，再由这个红色反射台反射给地图下方独立的红色反射台，最后再由这个开门即可，拿完装备后由左上上楼，再从右下下楼通过刚才所打开的阶梯。来到中层从右上的路口出去会遇到两个BOSS。

BOSS：已亡战士



这两位可是以前失败的龙之战士，后被在这腐蚀成为守卫。虽然对手有两个而且速度很快，但是攻击力不高又缺乏强力的招式，很快就可以用技能将其击倒，也可以试试亚特鲁新EXTRA技的威力。

一路走来发现前面的路被一块大石头挡住了，攻击石头可将石头打落下去，正好又铺平了下面的路，然后也跟着跳下去，从刚才石头铺的路继续前行，有瘴气的地方暂时不能进入，所以从其他路口一路向下来到一符文处，使用“月咏之铃”进去后可取得“月之护符”，激活它就可以穿越腐蚀之风了，可以先回到前面场景有瘴气进不了的地方，里面都有装备拿。右边的小石碑可以返回上面的场景，不过现在拿了护符后出来从右路一直前进，就来到了最深部。到恢复石碑前先别急着继续前进，可以瞬移回到伊斯卡隐之里用一路得到的素材合成不少强力的装备。回到最深处继续前行，等待众人的是塞亚斯，塞亚斯也背负着属于自己悲伤的使命，于是双方只能兵刃相见，塞亚斯也变为守护月之族长的双极之骑士。

BOSS：双极之骑士

攻略研究



塞亚斯的招式基本和当初相同，所以打法也相近，生命值到三分之二时会使用残像，残像会和他一起使用剑气的招式，不过还好只有这一招。当到一半生命的时候会蹲下蓄力，并瞬移至众人头顶落下发出范围攻击，一定要提前往远处回避。要耐心在他攻击的空隙攻击几下就回避开，技能也不要使用连招的，因为他速度很快，很容易会被他反击，不过总体来说并不困难。

没有了无敌金手指的塞亚斯终于被众人击败，随着悠扬的钢琴曲响起，塞亚斯也感慨自己那悲哀又无法逃避的使命，如果没有这一切自己也会继续守护着阿鲁塔格，过着平凡人的生活，随后化作一团光逝去，众人也无不感伤，不过众人也有着自己的使命，于是先将悲伤放到一旁继续前进。

最好先回去修整下，因为接下来就是最后的战斗了，所以钱花完、装备合完。进入终焉之间，缇雅正在进行着仪式，众人上前劝说缇雅，但是缇雅表示现在的世界已经调和失衡，继续下去只能更多的异变和痛苦，所以更应该让一切重新开始才是正确的选择，这就是她的命运，说罢就和众人刀刃相见，亚特鲁决定阻止毁灭仪式，并将缇雅从使命中解放出来。缇雅也表示一定要战胜众人完成仪式，否则被“理”吞噬的世界将无法再生，全部的灵魂都不能重新开始。

BOSS：终焉之巫女

装备了最强武器的众人实力不俗，特别亚特鲁全属性的神剑。虽然缇雅漫天都是攻击，但是攻击力不强，先集中击破两旁的石像，因为它们会吹风影响众人的移动，然后再对付缇雅。缇雅行动比较快，范围攻击招式也多，不要离她太远，引她发出范围招式利用这期间的空隙攻击。一半血的缇雅招式进化，都是超大范围，特别手举起蓄电的时候一定要退出距离来。不过缇雅HP不多，所以根本就说不上难，



因为这根本不是最终BOSS。缇雅被众人打倒，正在这时一股巨大的力量到来，这就是古代传说中的“理”的真面目。因为“理”太过于庞大，众人分开逐步击破。

BOSS：太古之理

第一层战斗的是多奇、艾鲁克、卡雪拉。一开始需要打掉它的四个小头，冰属性的头攻击会连着冰刺，火属性的头会连着火球，一定要留意回避。每击破一个头BOSS都会进入气绝状态，这时就要攻击中间发光的部分。一半血的时候BOSS招式更加多样，所谓最危险的地方就



是最安全的地方，火焰波大范围攻击需要躲避到BOSS身前。击破它的小头或者阻止它的蓄力技可以让它进入气绝状态，这时努力攻击中间的发光部分击破它吧，可以说第一层就让我们见识到了最终BOSS的威力。

来到第二层，这里是艾夏、盖修和库露谢，这层发光的核心可以直接攻击，初期很好躲避，光球在后面躲避，光斩片向前回避即可。当血到三分之二时BOSS的攻击会做调整，光斩片需从侧面绕过躲避，很多招式都不容易躲避，只能靠玩家自己的技术了，推荐用艾夏保持距离攻击。当到三分之一时BOSS气绝会把发光核心会掉出来，这时狂攻吧，但要小心醒来后的吸力。可以说第二层的BOSS已经相当不好对付了，不过经过前面游戏的洗礼，各位玩家肯定也都是身怀绝技。

终于到了第三层，亚特鲁他一个人的战斗，中间的BOSS和围绕的小头都会发出攻击，



所以要善于观察它们的行动，先攻击小头，每击破以一个小头BOSS就会受到损伤，要注意BOSS的特写范围招式，发这招的时候要靠近BOSS围绕着它跑才能躲过。击破了所有的小头后BOSS会掏出自己的核心，进入第二形态，现在就可以直接攻击它了，要小心它双手一抬瞬间放出的头部攻击波，跟踪波则可向前翻滚回避，个人反倒觉得还没有第一形态厉害，所以就让亚特鲁再次成为救世主吧。

终于太古之理也败在众人的手下，“终焉仪式”停止了，缇雅也可以从使命中解放出来，亚特鲁和众人向前叫缇雅一起回去，不过忽然开始震动，原来没有了“理”，魂之井也会关闭，这时缇雅向众人抱歉自己的所作所为，并愿意留在这里等待着毁灭，在艾夏于情于理的劝说以及亚特鲁伸出手的面前，缇雅决定跟随众人一起回去，亚特鲁拉着缇雅的手和众人一起向外跑去，地上只剩下被遗弃的巫女之杖等待着毁灭……

众人跑出来看到“魂之井”已经关闭，而且“毁灭之风”也停止了，“终焉”也已经结束。这时五大龙的也从秘石中显现，告诉众人以后的世界就交给你们了，一定要让世界更加繁荣，因为龙和理都是一体秩序而存在的，所以龙也从这个世界离去。世界又恢复了平静，下面就要靠人类来管理这个世界，众人也宣誓自己将遵守龙的誓言，好好管理这个世界。

“这样我就放心了”，听到缇雅这么说众人都奇怪的看着她，而缇雅的身体也开始散发着光，原来她和龙一样都是古秩序一体存在的，



缇雅感谢众人刚才向她伸出的手，希望大家能够用微笑给她送别，这时劳德带着玛雅匆匆赶到，玛雅上前抱住姐姐就哭，并说出了人生的第一句话“姐姐不要走”，但是提拉告诉她要坚强，随后一一告别众人，化作一阵白色花瓣而离去。

最后各族团结在艾夏的领导下重建了城市，迎来了人类自己掌管的新世界。而我们的冒险家亚特鲁暂时留下帮助重建工作，在离开这里的时候来到宫殿与艾夏做了一个约定，当他再次回到这里的时候，一定让这里遍地盛开缇雅最喜欢的白色花朵迎接他的到来……

—FIN剧终—



结语

《伊苏7》登录在PSP平台这本身让Falcom饱受该系列忠实玩家的不满，而Falcom的战略也是越来越偏从PC平台偏向于PSP平台，《英雄传说》《双星物语》《魔幻精灵》等F社的当家系列也是悉数登场PSP平台，这和它本身经济状况的不佳也有直接的联系。

游戏在剧情方面过于走老套路，但是最后带有悲伤色彩的结尾却盘活了整个游戏，感人至深的结局撕动着玩家每个玩家的心灵，这就是Falcom的强大之处。另一方面本作爽快的战斗节奏和易上手的系统还是赢得了很多新玩家的喜爱，同时大胆创新出新的要素也颇为成功，是每个拥有PSP玩家都应该尝试的优秀作品。而CG汉化组也已经对本作开始了汉化工作，相信用不了多久，各位玩家就能真正的感受到本作剧情上的悲欢离合。

借用游戏最后的那句话“用开拓未来的坚强与微笑，来战胜过去和悲哀”来献给FALCOM，希望他们能早日走出困境，继续为玩家们带来一个个用心的作品，也希望各位玩家能在本作中找到那震撼心灵的感动。

真女神转生 奇妙之旅

NDS
RPG ●ATLUS●2009年10月8日
●1人/5040日元●1024M



21世纪初，70亿人类的文明在地球上欣欣向荣…
但是，作为文明的代价，
环境崩坏、战争、贫富不均…
种种问题困扰着人类，然后，在南极，
“破灭之地”出现了……

忽然出现在南极点的异空间“シュバルツバース”，被猛烈的等离子云所覆盖，并且缓慢地扩大着，各国的南极科考基地纷纷被吞噬。尽管人类采取了种种手段，仍然无法解明シュバルツバース的秘密。继续隐瞒情报无异于掩耳盗铃，面对着关乎地球存亡的危机，联合国决定，派遣一支精锐侦查部队进入不断扩大地异空间进行考察。

——随着四艘最先进登陆舰组成的考察队出发，人类最后的奇妙“旅程”开始了……

游戏系统详解+心得

本作是真女神转生本传系列的最新作——虽然没有挂真女神转生4的名字，但无论是制作班底、游戏规模还是游戏素质，都已经足以对得住《真女神转生》这块金字招牌。本作，恢复了正传惯有的主视角冒险方式。ATLUS在制作过程中，汲取了两作《世界树迷宫》的成功开发经验以及从上一作DS外传《恶魔幸存者》中获得的教训，配以精心构筑的新系统和风味十足的剧本，使得游戏的品质达到了一个新的台阶。值得一提的是，本作的仲魔数量几乎创下了整个系列之最——共有超过350种的仲魔登场，算上各种特典配信专有恶魔，总数堪称历年最多。系列王牌绘师金子一马先生不但全程参与了本作的制作，更重新绘制了大量新的恶魔形象，单是冲这一点，本作就是一款绝对值得尝试的佳作。

游戏概述

基本操作

十字键：控制主角行动

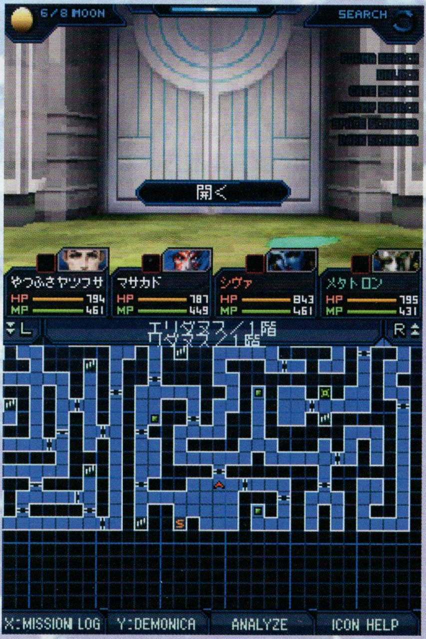
B+十字键：固定视角行动

L/R键：切换下屏地图楼层显示

A键：调查。当地图上有可以调查的地点时，只要面冲该方向，自然会出现各种操作选项（如开门、索敌等），按A键执行。

X键：查阅任务状况和系统说明

Y键：打开菜单。



本作中，游戏以类似《世界树迷宫》的方式进行冒险，主人公一行的据点，就是考察队的1号主舰“レッドスプライド ”（RedSprite）号，而レッドスプライド 号的指挥系统アーサー（ARTHUR，亚瑟），则担当了探险队指挥的职务。随着剧情的进行，亚瑟会为探险队设计周密的计划，而主角作为考察队机动班（也就是突击队）的一员，则要为了完成目标身披特殊装甲“デモニカ”（DEMONICA）奔走在迷宫之间。

主角的探险是在3D主视角的迷宫中进行的。亚瑟构建并提出一个个主线任务，主角就是任务的具体执行人。如图，这就是本作的基本游戏画面。上屏中显示着当前景象和我方队伍的状态。左上方是月龄，中间是遇敌指示计，随着主角行动，指示计逐渐从蓝色变为红色，队伍就会遇敌——也就是说，何时遇敌是大致可见的，这是个很人性化的设计。右上角的SEARCH顾名思义，是DEMONICA的检索功能。随着剧情的发展，主角将会获得各种特殊能力，包括索敌、发掘道具等，后面我们会具体讲。

注意：本作的地图，只要走过就会自行绘制不需动手，但有些隐藏的门和小事件发生点，必须要主人公面冲着该方向才能发现，所以遇到可疑的地方，要转头向四处看看。

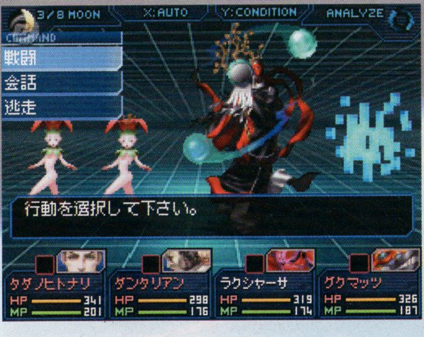
开始时，主人公最多可以携带8匹仲魔，流程中陆续增加到12匹，但最多只能派遣三匹仲魔上阵，组成4名成员的冒险阵营。也许已经有玩家发现了——为何各个成员的名字颜色不同呢？秉承系列惯例，游戏中有三大阵营，分别是律法LAW、中立NATURE和混沌CHAOS。主人公在游戏中，会遇到各种需要选择的事件，根据玩家的选择不同，主人公会倾向于某阵营，仲魔也依种族划分出了三派，蓝、白、红三色，分别代表律法、中立和混沌。



除了亚瑟提出的主线任务之外，主人公在冒险中，往往能够接到其他NPC提供的支线任务（EX任务），完成这些任务可以获得额外的奖励，有一些特殊能力也需要EX任务进行解封。

组队与战斗

如图，这就是本作的战斗画面。上屏显示着敌我双方的状态，下屏则是具体的数据表示。数据表示可以通过提高解析度的方法来详细化，后面我们会讲到。战斗的指令也是比较简单的，所以这里只提些要点和心得即可。



说明和心得

1.超重要！本作操作的角色中，只有主角一个人是人类，所以一旦主角陷入战斗不能状态（死亡、石化），都会立刻game over！主角自带破魔耐性，咒杀、石化等则可以通过装备来弥补。

2. CO-OP，协力攻击。吸取了上次《恶魔幸存者》的经验，本次出现的新系统。战斗中，如果针对敌人的弱点进行攻击（出现weak字样），队伍中同阵营（LNC）的角色，就会出手对敌人进行追击。追击的威力取决于参与者的数目以及攻击力，有时攻击力本身不高，但追击就可以很强力。

3.使用道具与防御。这两个指令本次被赋予了新的意义：只有主角能使用道具，而且，使用道具时必定是回合最先行动，所以主角往往是作为回复、辅助要员而存在。防御时，不但能够减轻伤害——注意是减轻而不是减半，更可以消除弱点，提高抗性。所以，在面对属性不利，或者会施放棘手异常状态的敌人时，防御往往比贸然行动更有效率。

4.本作中，力尽的恶魔会直接下场，复活魔法只能使之恢复战斗力，必须藉由主人公的召唤选项或者仲魔的魔法（サバトマ、招来の舞踏）再度唤出才能继续战斗。如果不进行召唤，队伍就会以减员的状态战斗。部分敌人会使用随机数次攻击我方成员的招式，如果减员情况严重，会有主角受到集中火力毙命的危险，要注意。顺带一提，主人公的召唤和使用道具一样，是无视速度最先行动的。

5.辅助魔法的升降级能力是4级。上升/下降为1级变动，大为上升/下降为2级变动。

6.选择指令时按下X键可以进行自动战斗，期间我方所有角色持续使用物理攻击，敌人则照常。本次自动战斗节奏极快，选择后要密切注意战况，有情况及时按X打断。

7.通过敌人搜索（主要插件功能）突入的战斗是可以逃跑的。当然，剧情战斗例外。



↑攻击敌人弱点才能发动追击。

内容基本上就是这些，下面是异常状态一览。其中爆弹和疯狂是敌方（对我方）专用状态。

死亡：彻底无法行动。

中毒：每次行动后损失约10%HP，战后持续，每走一步按比例损失HP。

麻痹：速度减半，50%概率无法行动，战后持续。

石化：无法行动，防御力提高，判作战斗不能（战斗后得不到经验值，HP恢复魔法和道具无效）。战后持续。顺便一提，本次没有石化后受到冲击和物理属性攻击即死的设定。

爆弹：受到攻击后，高概率万能特大伤害（即死级威力）+我方全员万能属性大伤害。极为危险的状态，尤其是主角，往往被打爆就直接game over。防御状态下受到攻击可以降低爆发的几率。

睡眠：无法行动，除原来为“无”的抗性外，全部抗性变成“弱”（没有weak字样，但伤害翻倍，异常状态附着率也变得很高），回合结束时恢复少量HP和TP。受到攻击解除，或回合结束时概率解除。战斗结束后解除。如在地图上进入睡眠状态（陷阱），则每走一步恢复少量HP/TP，概率解除。

魅了：可以下指令，但角色行动时会自动使用通常攻击来攻击我方任意一人（包括自己），概率解除。

封印：可以下指令，但一定概率技能无法使出，一定概率解除。

恐怖：可以下指令，但高概率无法行动。仲魔会一定概率自动归还，遭遇敌一定概率逃跑。

消沉：每次行动后损失一定比例的MP，一定概率解除。

疯狂：无法控制，物理攻击力上升，防御力下降，行动时会随机使用通常攻击攻击敌我双方除自己外任意一人。

要点：CO-OP固然是有效的输出和图鉴收集手段，但初期、后期很长时间内，不必太过拘泥于搭配同一属性的队伍。队伍要以技能合理、能力稳定为第一要务。初期能用的恶魔有限，勉强凑成一队，但属性攻击本就不多，CO-OP次数也不见得多；后期许多BOSS需要有针对性的策略，杂兵则往往总攻解决，所以也需要看情况搭配。

本作中，异常状态的附着率相当高，辅助魔法更是100%成功，一方面要避免我方成员中招，一方面也可以善加利用。比如游戏初期到中期的催眠+石化/即死COMBO，简单而强力，值得一用。

恶魔交涉



↑不同的恶魔性格各异，要对症下药。

严格的说来，本节内容应该归入战斗类，但由于本次的交涉系统比较丰富，所以单独拿出来说。

游戏序盘即可取得与恶魔交涉的能力，战斗之前选择“会话”，即可与恶魔进行交涉。交涉的流程如下：首先，要通过问答，使得恶魔高兴或信赖。不同的恶魔会提出各种稀奇古怪的问题，要参照恶魔的个性进行回答。令对方满意之后，即可向恶魔提出要求，包括成为仲魔、索要道具、索要钱财、要求对方退却几项。如果选择要求对方成为仲魔，对方则会接着提出各种要求，包括：吸取主角HP、吸取主角MP、索要金钱、索要道具。一般来说，要反复多次满足恶魔的要求，才能使之加入成为仲魔。如果有暂时达不到的要求，可以选择拒绝，恶魔会换一个要求物。一旦恶魔加入仲魔，或者赠予道具/金钱，战斗即告终结。

基本的流程就是这样。谈话中，要时刻注意屏幕最上方的NOW TALKING字样，蓝色表示交涉中，绿色表示高兴，红色则代表谈话陷入不好的气氛中。主人公的阵营会对交涉产生一些影响，交涉同阵营的恶魔，成功率就相对高一些。除此之外，还有一些情况和要点如下。

交涉要注意事项

1.级别比自己高的恶魔无法仲魔；BOSS、索敌发掘的敌人、DARK恶魔无法交涉加入。这几条是系列惯例了。

2.有时战斗开始前，恶魔会主动搭话要求加入。一定概率，恶魔会直接加入仲魔（连DARK恶魔也可以），还有一定概率是骗局，答应对方加入会受到偷袭。如选择拒绝，则该恶魔自动退场，战斗继续。

3.满月时通常无法交流，但如果装备辅助插件“フルムーントーク”，即可和恶魔进行简单的2选1问答，正确则加入或者赠与道具，错误则开战……同样辅助恶魔交涉的插件还有很多，可以酌情装备。

4.即使已经完全满足了恶魔的要求，恶魔最后还是有一定概率拒绝加入仲魔，此时它有可能撤退，也有可能直接偷袭我方。此情况概率不高，一般是由于主角的阵营与恶魔相左而造成。说得对立阵营恶魔时要当心HP状况。

余谈：本次的恶魔对话非常丰富，而且相当有趣，建议玩家们积极尝试。比如有个很逗的，主角和地狱犬对话，对方问主角想干什么，选项当中有“手を贷す”（请你帮忙的意思）。如果选择的话，对方就会勃然大怒：“你是把我当宠物狗，让我递手吗！”直接开战。

还有莉莉姆会问主角自己该用什么武器合适，选项是冲锋枪、狙击铳和火箭筒，正确答案居然是火箭筒……理由是“这样华丽热闹的武器才适合我”，汗死了。

仲魔能力与成长

这就是本作中仲魔的状态栏。本作和历代正传不同的一点就是，仲魔的成长空间非常的大，不但可以通过各种方法习得技能或者强化





能力，更和主角一样有着经验值的设定，可以升级从而变强。

如图，左上角的信息明了，分别是级别、耐性、经验值和HPMP。其中耐性的最后两项是光和暗，也就是即死效果的破魔和咒杀——耐性影响到中招的概率。其实，耐性方面并不止这些。除了物攻、枪击、四属性、光暗之外，恶魔还有隐藏的三个耐性，分别是

1.身体异常耐性——包括对毒、麻痹、石化、爆弹的耐性。

2.精神异常耐性——包括对睡眠。魅了、封印、恐怖、消沉的耐性。

3.万能耐性——对万能属性攻击，如メギド、至高の魔弾的耐性。万能属性对所有仲魔的伤害都是一样的，但后期有一部分强力BOSS，有隐藏的万能耐性，使用万能属性攻击时伤害会减半。

左中部是仲魔能力，右边是立绘。下侧是仲魔的六个技能栏。主动和被动技能算在一起，一共有六个空位。最下方是仲魔的种族、属性以及普通攻击方式。和主角一样，仲魔名字为蓝则LAW，白为N，C为红。本次有些仲魔的通常攻击比较特殊，有诸如铳属性、范围全体、多次攻击、附加特殊状态等类型，搭配队伍时可以参考。

力：影响物理属性和铳属性技的威力。

魔：影响四属性、万能技能的威力以及受到四属性、万能攻击时的防御力，影响最大MP。

体：影响最大HP，影响受到所有攻击时的防御力。

速：影响命中、回避、行动顺序、会心一击率。

运：影响命中、回避、交涉成功率（主角）、落物率（主角）、会心一击率。

解析度与魔晶

怎么？好像漏掉了什么？状态解说的重点，其实就是状态栏右下方的那根“ANAYZE”指示计。这个指示计代表了该恶魔的“解析程度”。第一次遇到未知的恶魔时，恶魔的解析度=0，连形象也无法辨认。随着解析度的提升，在战斗时，我方就可以看到恶魔的名称、弱点、HP乃至技能等详细信息。如果将一只恶魔收为仲魔，则该恶魔解析度会自动上涨到“蓝色”级别，战斗时可以查看属性弱点。解析度的主要上升方法有如下几种：

1.参与战斗。无论是作为仲魔还是敌方，每次战斗胜利（或交涉结束），该种类恶魔解析度会略微上升。

2.使用CO-OP对恶魔进行追击。上面已经讲过。尤其是对于不同阵营的恶魔来说，CO-OP是重要的加解析度手段。这里有一点需要注意，就是单纯的攻击怪物弱点（出现weak字样）并不会有解析度奖励，必须有人追击才可以。

3.使用枪械技能“ソウルスキャナー”。在中期能够制造的枪械“スカウター M”上附有这个技能。使用该技能攻击敌人，若当回合敌人被击倒，则解析度会得到相当大的补正。

4.带在身上的仲魔，每次战斗胜利后会上升少量解析度。

如果仲魔与主角同一阵营，则解析度增加速度翻倍。

说了这么多，解析度是干什么用的呢？最重要的用途，就是获得宝贵的魔晶。如图，这就是本次系统的核心要素之一：魔晶。仲魔在升级时，会有一定概率赠送给主角各类物品。解析度达到MAX之后的第一次升级，仲魔必定会赠送给主人公自身的魔晶（D-SOURCE，都合主义考量，统称魔晶）。拥有魔晶的话，解析计左侧的菱形标志会亮起。魔晶是进行合体时给恶魔附加技能用的，后面我们会详细说。这里简单的说一下魔晶的形成规律：

1.每个仲魔的魔晶上，都各自有固定的数项特技。
2.除了固定特技之外，该仲魔赠予魔晶时，身上的一个技能会作为奖励技能（ボーナススキル）附加到魔晶上。
3.每种恶魔固定给一次魔晶。魔晶一旦用掉，很难再生，仲魔在升级时，会有5～10%的低概率再度赠予。后面的事典和合体说明中，会推荐给大家好方法。

升级与变异

仲魔升级时，HP和MP会完全恢复，能力则会随机上升3点——和主人公的成长趋势不同，仲魔的升级是货真价实的随机，运气不好的，魔法系一直升力量也有可能。有时仲魔还会赠送给主角一些物品。通常来说，新月和满月赠送的物品质量较高。

此外，仲魔升级后，有可能会发生异变，此时它的一个技能会高亮显示，同时出现选项——如果选择第一项，陪伴恶魔变异，则该技能会变成另外一个技能。这种技能的改变随机程度非常大，而且并不总是向着有用的方向转变，所以，技能变异一方面可以化腐朽为神奇，另一方面，也有使得实用技巧变成多余技能的危险。所以有条件的话，不妨在升级前存个档，多试试手气。尤其是前期，通过这种反复尝试的方法，可以先通过技能变异获得实用技能，再通过反复尝试将这个技能继承到魔晶上。

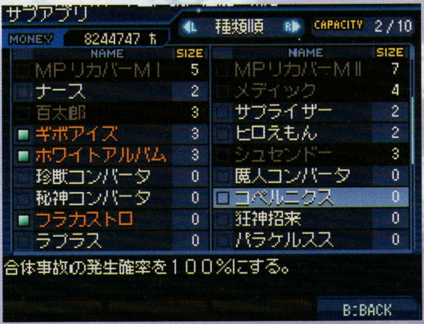
地图技能插件



本作中，主人公可是个货真价实的人类，并没有什么超能力一类的，之所以能够驱使武器与仲魔进行战斗，完全就是仰赖身上的高科技装甲DEMONICA，而DEMONICA的功能，则是通过各种“插件”来进行实现的。

在南极大空洞中，分布着各种各样被称为フォルマ（forma）的谜之物质，通过收集并且分解フォルマ，登陆舰的实验室可以为主角们提供各种各样的武器、装备，就连DEMONICA的功能也可以通过特殊的珍贵フォルマ进行强化。硬要说的话，这一点的设计与恶魔城很像——得到新的探索能力之后，以前出于种种原因无法进入的区域向主角敞开了大门，新的未知领域等待主角去探索。

DEMONICA的强化是通过装备不同的“插件”实现的。插件主要分为两类，一类是只要获得，自动生效的Main Appli（主要插件），包括解锁、敌人搜寻等；还有可以在存档点和实验室中装备和拆卸，对冒险起各种辅助作用的Sub Appli（辅助插件）。辅助插件各有不同的大小（0～7），而主角的DEMONICA只有10的容量，依需要搭配吧。



↑有些插件的效果非常优秀

各种插件都要在游戏中获得珍贵素材才能制造，主插件是免费的，辅助插件则需要购买。需要注意的是，即使是主要插件，也不全是流程中自动获得，有一些功能，比如最高位开门、最高位解锁，都需要玩家通过EX任务或者迷宫探索才能获得。

恶魔事典

本次，作为系统最大的特点之一，复活了系列中曾经出现过的“恶魔事典”功能。玩家可以将获得的仲魔登入事典中，完成图鉴，而且，最重要的是——只要玩家支付一定数目的魔货（钱），就可以从事典中“买”一只仲魔出来。本次的合体非常随意，登场恶魔数目又极多，恶魔事典功能正是一个鼓励大家积极进行合体尝试的功能。

而且，比起前作来，本作的恶魔事典有一个显著的特征：需要玩家自己打造。首先是获得仲魔并不会自动登录，而需要玩家选择事典的“登录”选项进行写入，其次，事典中的内容是可以随时修改的，玩家完全可以将某只恶魔调剂成自己满意的状态再进行登录。最后，本作还提供了禁断的“密码”功能。合理利用可以让游戏乐趣倍增，否则则会破坏游戏平衡，是个很考验玩家的微妙系统呢。

仲魔的登入和呼出

游戏中随时都可以打开菜单，选择事典中的登录选项。如果仲魔在事典里没有，或者现有资料与记载不同步，就可以重新登入。登入时可以看上屏恶魔的状态，能力方面（包括经验值）显示为红字，则表示目前数值比事典中的数据要低，绿色则为高。不过，由于登录时并不会显示目前事典中该恶魔的技能，所以涉及技能时要分外注意。

点选事典的“阅览”项，就可以查阅事典（按SELECT可以改变排列顺序）。只要点选任意恶魔，就有召唤以及输出密码的选项。付钱的话就可以买出仲魔（前提是级别足够，而且身上有空位）。召唤恶魔的价钱根据以下几个方面决定：

1.恶魔的基础价格。自然级别越高，越是稀有的恶魔基本召唤费用就越高。

2.恶魔的阵营。如果恶魔阵营与主角一致，则召唤费用降低，否则则升高。极LAW召唤极CHAOS恶魔时，价格会是正常价格的2倍，十分不上算。

3.最重要的一点：恶魔的技能。游戏中的技能分为若干等级（rank），召唤时，会根据身上的六个技能折算价钱，身上高等技能越多，召唤价格就越高。最高等的技能如胜利雄叫、圣战等，一个技能就会增加大概60000的召唤费用。

4.能力增幅。比起原始数据，满屏绿字的价格自然要高一些。

5.解析度。解析度MAX时，召唤费用将降到平时的一半，可以说是最大的省钱途径。

召唤技巧：登陆图鉴时要细心。首先，最好不要登陆成长了太多的仲魔，因为本作重要的魔晶是通过恶魔升级取得的，所以如果级别太高的话，下周目魔晶就不好拿了。同理，方便上来讲，最好登陆即将要升级的仲魔，之后不再管他——可不要错手用了“全部登陆”指令哦。登陆好的恶魔，除非以后变异出非常优秀的技能，否则还是不要动图鉴了。某些恶魔，比如八精灵四御魂是非常常用的，虽然不好用，但还是升满了解析度为好。

密码系统



↑有不少必须要密码才能获得的仲魔。

大家或许注意到了，选择登录选项时，最下方有三个“PWD”格子，这个格子就是给我们输入密码的地方。只要正确输入密码，就可以登入仲魔。一方面，自己图鉴中的仲魔可以输出密码（阅览—点选仲魔—密码输出），另一方面，一些EX任务中也会提供——甚至还有不输入密码就无法取得的仲魔哦。官方的特典以及网站上也会公布一些密码，在附录部分我会遴选出合适的密码写给大家。

密码恶魔要呼出的话也是需要付钱的——而且，这个召唤费用不受解析度影响，又比通常为贵，这就限制了玩家使用密码肆无忌惮地复制恶魔。本作后期，钱的主要用途就是砸在图鉴里，所以大家还是慢慢来吧。

要注意事项：随着密码被逐渐解析，网上出现了许多非常强力的恶魔，比如LV7的吉祥天（原来为LV73），使用这种恶魔会极大降低游戏难度以及游玩的乐趣，大家自己斟酌。此外，密码系统最大的用处，是搭配技能用。本作的魔晶取得不易，总是舍不得用，不过，玩家可以利用密码系统，先使用魔晶合体将恶魔的技能搭配好登入图鉴，之后再输出密码。Reset游戏之后使用密码呼出仲魔，魔晶就不会消耗了。虽然有些规避规则的嫌疑，但综合起操作的麻烦程度，以及密码召唤高昂的价格，也说不上作弊。尤其是某些实用技能，只有极少数魔晶上才有。比如实用物理技残影和月影，分别只有某只珍兽和邪鬼身上才有……只能用一次就太不过瘾了。

恶魔合体



作为招牌系统的恶魔合体，本次当然也不会少了。而且，比起正统作，或者说，整个系列绝大多数作品来说，本作的恶魔合体重要程度更高，操作更方便，上手度也非常好。在游戏开始后不久，我们就会得到恶魔合体的权限，之后，只要选择菜单中的恶魔合体选项，即可直接开始合体过程——没有时间、地点限制，合体时也没有冗长的动画和程序演示，真正的做到随用随合。

特殊合体

合体选项下面有两个分选项：2身合体和特殊合体，我们首先来看看下面的“特殊合体”。顾名思义，特殊合体就是有别于通常的，固定配方的配合方法，最多时要5匹仲魔进行合成。特殊合体栏一开始是空白的，所有的特殊合体恶魔，都需要通过某种途径——比如将其打败，或者完成对应的特别任务之后才会解封。有少数没有特别制限的特殊合体恶魔，只要将配方中的任意一匹恶魔加入仲魔，就会出现选单。每当追加新的特殊合体时，选项上会有“NEW”的字样提示玩家注意。

选择特殊合体之后，即可查阅配合方法。如



果暂时没有收到对应的素材，合体结果和素材中会显示“？？？”，但其实，由于给出了合体所需要素材的级别和种族，所以就等同于直接告诉了配方，因为各种族每个级别的恶魔是唯一的——只要解封，自然知道，否则就算知道了配方也没有用，这就是特殊合体的特点。

特殊合体的重点在于技能的继承。和通常的合体不同，特殊合体由于往往要使用多于2匹的恶魔进行合体，所以其技能的传承是特殊的，表现在：合体素材恶魔的技能并不能直接继承到合体结果的身上，而是根据合体素材所持技能的rank（级别）决定合体结果的技能。简单的例子就是本次的最强国货黄龙，大家注意一下就会发现，无论怎么合体，黄龙身上都会高概率带有火炎高扬和电击高扬这两个技能，这就是因为合体的四圣兽本身技能rank合计较高的缘故。鉴于特殊合体技能的不可控性——并非完全不可控，而是非常不容易把握机会，所以特殊合体的仲魔技能，还是以下面我们要说的魔晶来调整为好。

2身合体

系列fans们所熟悉的二身合体。本次的系统摒除了繁琐复杂的特殊配合、道具、剑合体等要素，直接以简洁明了的self合体表形式将目前仲魔的合体状况展现出来，可谓一目了然，这一点实在应该加分。事实上这一部分其实没什么好说的，除了本次新加了几个种族分类（如天女、狂神），一切都还和原来一样——根据合体双方的种族决定合体结果的种族，根据双方的级别之和取近似值确定合体结果；时不时会发生合体事故。本次的合体事故概率，如果持有该仲魔魔晶，满月和新月时是1/16，平时则是1/32；如果没有的话，则满月新月1/32，平时1/64。



↑狂神必须合体事故才能做成

攻略研究

唔……其实还是有要说的内容的。首先要提的就是技能的继承。本次的技能继承不单单是原有仲魔的技能转嫁到新仲魔身上——大家大概也发现了，有时候有些技能死活都没法传给合体结果，有时候合体结果身上则会多出合体素材并没有持有的技能。其实，每个恶魔能继承的技能种类都是固定的，如果素材双方，持有该怪物可以继承的技能类别，则合体结果上会直接带有该技能；如果素材双方的技能，并没有直接能被合体结果继承的，则双方的技能按照一定比例计算其rank，合体结果会习得该rank中，能够习得的技能——听起来很复杂，简单的说来，就是技能要么可以直接继承，要么会“折价”变成其他特定的技巧。其实，由于每只怪物能继承的技能种类都有异，本作合体频繁，计算又太过麻烦——更有其他简单的途径可以调剂技能，所以大家没必要在合体公式扯太清楚，大致有数即可。重要的种族合体表，会在文末给大家列出。

魔晶合体

魔晶合体是本次的特色。通过培养仲魔获得魔晶之后，我们就可以在合体中进行使用。魔晶最大的作用就是，可以让仲魔无视任何规则，任意获得魔晶上的技能——但由于太方便了，所以使用起来也有一些局限。首先一点，就是一个魔晶上往往会有复数的技能，如果空余的技能格不够，就会顶掉原有的技能，而附加魔晶时，附加技能的数目/附加哪些技能，以及会顶掉原来的哪个技能，完全是随机的，对结果不满意的话，退出再选定即可改变结果。也就是说只要手头魔晶上有的技能，完全可以随意添加到仲魔身上——前提是你的运气够好。到后期，经常是一块魔晶上有4个技能，你只想用其中1个，顶掉已经满的技能格中特定某个的没用的技能，那确定退出确定退出10分钟也没有想要的结果都是很正常的……（小声抱怨：最悲剧的是好容易凹出想要的结果，但手下惯性依然按了退出，我哭）此外，魔晶不方便的一点就是一次性。一旦用掉，想要再拿一块，就只能指望仲魔大发慈悲升级的时候给一块了，概率只有5%~10%（新月满月）…所以切记，用魔晶之前一定要做好防范工作，像我一样凹了半天才能合体，结果出事故的惨剧不要再发生了……

精灵、御魂合体

将同种族的两匹恶魔合体，会诞生精灵。本次的精灵共有八匹，除了地水火风四元素之外，西露芙、诺姆、沙罗曼蛇和温蒂妮这四匹高等级精灵也会登场。系列惯例，同一个种族的恶魔，可以通过精灵进行升降（变为同种族中，更高级或者低级的那一匹）。

精灵和精灵进行合体会变为御魂。恶魔与御魂合体，并不会变成别的仲魔而是增加特定的能力。不过，本次使用御魂强化是有上限的，每项能力最多能+6。

说起来，这个大家耳熟能详的部分，本次也有了一些变化，主要体现在以下几个方面：

1.精灵和御魂合体当中有可能发生合体事故。这点一定要警惕，记得及时存档和登录全书。

2.如果之前的恶魔没有继承过技能，御魂身上的技能又属于可以该恶魔可以直接继承的，则和普通2身合体一样发生继承。将御魂身上附加一些有用技能，如成佛の拳或者メディラマ，有时可以省一些事——不过这样会造成召唤费用上升，大家自己斟酌吧。

规则就是这样，下面就是资料了。首先是八个精灵的制造方法。

LV8アーシーズ：魔兽、地灵、夜魔
LV12エアロス：天使、妖魔、妖精
LV16アクアンズ：妖鸟、妖鬼、鬼女
LV20フレイミーズ：天女、龙王、堕天使
LV21ノーム：神树、圣兽、地母神
LV25シルフ：灵鸟、龙神
LV28ウンディーネ：女神、神兽
LV32サラマンダー：幻魔、鬼神

接下来是各种族与精灵的相性，这里要注意一下：大天使、邪神、魔神、死神、破坏神、魔王、魔人、秘神、珍兽、狂神，这几个种族是不能和精灵合体的。

凶鸟、妖树、邪鬼、妖虫、邪龙、恶灵、外道、幽鬼，这几个种族和所有精灵合体都是降级。



	サラ	ウン	シル	ノム	フレ	アク	エア	アシ
女神	↓	↑1	↑1	↓	↓	↓	↓	↓
灵鸟	↑1	↓	↓	↓	↓	↓	↑1	↓
神树	↓	↓	↓	↑1	↓	↓	↓	↓
天使	↑2	↓	↓	↑1	↓	↑1	↓	↑1
妖鸟	↑1	↓	↑2	↓	↑1	↓	↑1	↓
妖魔	↓	↑1	↓	↑2	↑1	↓	↓	↓
天女	↓	↑2	↑1	↓	↓	↓	↓	↑1
神兽	↓	↑1	↓	↓	↑1	↓	↓	↓
圣兽	↓	↓	↓	↑1	↓	↑1	↓	↓
幻魔	↑1	↓	↑1	↓	↓	↓	↓	↓
妖精	↓	↑1	↑2	↓	↓	↓	↑1	↓
魔兽	↑2	↓	↓	↑1	↑1	↓	↓	↓
地灵	↑1	↓	↓	↑2	↓	↓	↓	↑1
龙王	↓	↑2	↑1	↓	↓	↑1	↑1	↓
地母神	↓	↑1	↓	↓	↓	↓	↓	↑1
龙神	↓	↓	↑1	↓	↓	↓	↓	↓
鬼神	↑1	↓	↓	↑1	↓	↓	↓	↓
堕天使	↑2	↑1	↓	↓	↑1	↓	↓	↓
妖鬼	↓	↓	↑2	↑1	↓	↓	↓	↑1
鬼女	↑1	↓	↓	↑2	↓	↑1	↓	↓
夜魔	↓	↑2	↑1	↓	↓	↑1	↑1	↓

略称对照：

サラ=サラマンダ—

ウン=ウンディ—ネ

シル=シルフ

ノ—ム=ノ—ム

フレ=フレイミ—ズ

アク=アクアンズ

エア=エアロス

アシ=ア—シ—ズ

精灵有8种，御魂则还是只有4种，所以御魂的合体方法就不写了。四种类御魂的功效如下：

アラミタマ：力+2、速+1
ニギミタマ：魔+2、运+1
クシミタマ：体+1、速+2
サキミタマ：体+2、运+1

特殊与制限合体

游戏中，除了剧情打败后解封的情况之外，还有一部分种族和特定恶魔的合成条件比较特殊。如下。

珍兽：必须完成EX任务“狩猎の腕を竞おうぞ”。需要装备插件“珍兽コンバ—タ，正常情况合出魔兽时，结果变化为珍兽；必须先从地图上找到并打败一次才能开启合体。

魔人：必须完成EX任务“脱出作战”。需要装备插件“魔人コンバ—タ，正常情况合出幻魔时，结果变化为魔人；必须先从地图上找到并打败一次才能开启合体。

秘神：必须完成EX任务“トイレに潜む者”。需要装备插件“秘神コンバ—タ，正常情况合出鬼神时，结果变化为秘神；必须先从地图上找到并打败一次才能开启合体。

狂神：特定种族合体事故（LIGHT×DARK）时出现。由于本作通过EX任务可以获得100%发生合体事故的插件，所以以往很考验RP的事情，现在也不再困难了。

大天使カズフェル：完成EX任务“圣战前夜（1）”。

大天使ハニエル：完成EX任务“圣战前夜（2）”。

大天使セラフ：完成EX任务“マ—ラ样のご依赖”或者“魔の幻影”。

女神ノルン：完成EX任务“运命の助力”。

女神アマテラス：完成EX任务“异国のマレビト神”。

鬼神ゾウチョウテン：完成EX任务“荒ぶる试炼（1）”。

鬼神コウモクテン：完成EX任务“荒ぶる试炼（2）”。

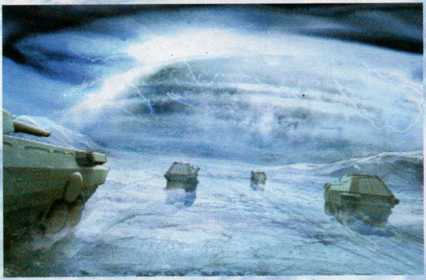
鬼神ジコクテン ：完成EX任务“荒ぶる试炼（

攻略研究

3）”。
鬼神ビシャモンテン：完成EX任务“荒ぶる试炼（4）”。
妖精ローレライ：完成EX任务“ブルージェット号夺还作战”。
邪神セト：地图上搜寻到，并且击败一次后合体解禁。
威灵アリラト：完成EX任务“太母の墓碑铭”。
邪神デミウルゴス：完成EX任务“伪神の幽闭”。
死神モト：地图上搜寻到，并且击败一次后合体解禁。
魔王キングフロスト：地图上搜寻到，并且击败一次后合体解禁。
魔王マーラ：完成EX任务“荒ぶる试炼”或者“魔の幻影”。

剧透注意！奇幻之旅详细流程解析

通往南极的探查舰上……GORE队长正在主持突入之前最后的动员会。作为人类希望的这支大空洞探险队，聚集了世界各地各方面的杰出人才，所使用的装备，当然也是最为精锐的。会上，来自俄罗斯的美女科学家ZELENIN向队员们进行了任务的介绍，之后，老练的佣兵JIMENEZ则为大家讲解了万能装甲DEMONICA的作用和用途。主角作为机动班（突击队）的一员，也首次穿着并且启动了装甲。



首次启动装甲之后，将要进行6个问题的设问，这六个问题将决定玩家的“成长类型”。成长类型分为アタック型、マジック型、フィジカル型、スピード型、ラッキー型，分别对应力、魔、体、速和运的最高成长。不过，就算选择了某个类型，其他能力也会有相当不错的成长，不用担心攻略遇到困难。

1.你在战场上，手中枪支子弹用尽，此时远处出现了持枪的敌人，那么你会？

A.丢掉枪，准备匕首肉搏。

B.去寻找子弹。

C.悄悄地撤退。

2.你在执行秘密任务时，忽然在敌营中发现了仇人，此时你会？

A.任务优先，放过他。

B.替亲友报仇优先，干掉他。

C.忍不下去，请求变更任务。

3.你独自坚守基地，过了交接时间，接班人却还没来，给养也只够坚持一小段了，怎么办？

A.任务第一，继续等接应人员。

B.等到给养维持不下生活为止。

C.马上撤退回去。

4.你的直升机燃料不多了，却接到了救援信号。虽然附近也有同僚，但你是最近的，去接应固然好，但要冒一定的风险，此时你会？

A.没说的，赶去救援。

B.救援拜托其他人，自己赶快去加油。

C.在附近降落，等待同僚合流。

5.你在基地附近抓获了一个有间谍嫌疑的神职人员，但如果处理他，有可能会影响平民的不满和暴动，那么——

A.尊重神职者，放松监视。

B.马上将之拘捕起来。

C.将其有礼貌的软禁。

6.本次行动，你觉得会成功吗？

A.可以！

B.没戏的。

C.不好说…

第六题必须选A才行。前面的五题决定成长类型。题目并不会影响主角初始立场，所以可以放心。五种类型中，力型、魔型和运型各有利弊，速和体略显尴尬。力型在流程中会比较轻松，但面对强力BOSS时，耐力堪忧；魔型实力稳定，很适合打BOSS和支援，但初期会艰苦一些；运气高了，有许多方便的地方——不过运气有时会靠不住。初学者的话，推荐使用魔型主角。参考答案如下：

力：A+A+A+A+A

魔：A+A+A+A+C

体：B+A+A+B+B

速：C+C+C+C+C
运：B+B+B+B+B

动员会之后，大家各自回到了自己舰内，众人突入了南极大空洞……正当大家无所适从之时，异变发生，四艘舰船相继遭到了不明力量的攻击，纷纷失散。而主角所在的一号舰尽管全力抵御，但敌暗我明，最后，主舰还是不可避免地一头栽向了未知的大地……

战场之原——アントリア

从意味不明的梦中醒来，主角发现自己身处失去动力的舰内。GORE队长带领大家展开了自救行动，并且将这个未知区域命名为“アントリア”（A），但正当大家刚刚理清情况时，主舰的舱门却不知道被什么力量开启，队员也受到了不明敌人的袭击，众人连忙赶去救助。

任务1

动力组成员救助！

主角赶到舱门口，救下了动力组的成员，对方忙不迭地去启动备用电源了。但此时，队员们却遭到了隐形敌人的攻击！正在危急之时，主角的DEMONICA装甲却传来了神秘的程式……启动了恶魔召唤程式，敌人的形象出现在眼前……

敌人是两个UNKNOWN，废柴史莱姆而已。比起用枪打，其实用物理攻击两下打死一只还能少挨两下。火焰击也可以有效攻击到它。

任务2

医疗班成员救助！

备用电力成功启动，舱门被封闭了，正当主角与GORE队长整理情况时，医务室却传来了悲鸣，原来船舱中还有残留的恶魔！主角忙不迭赶上去进行救援。

临行前可以去LAB拿五个回复药，不过反正敌人还和刚才一样是史莱姆而已，也不必太在意。前面的几个任务都以剧情展开为主，所以大家自看就是。为了攻略方便，这里统一一下称谓吧。

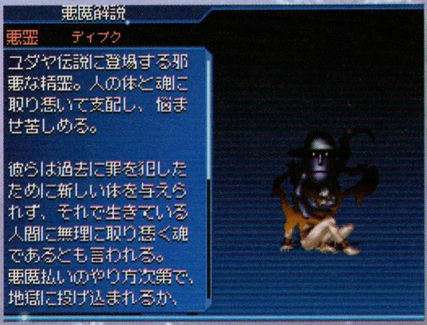
GURO=ゴア队长=队长
JIMENEZ=ヒメネス=C男
ZELENIN=ゼレーニン=L女
ARTHUR=アーサー=亚瑟

任务3

救助被劫持人员！

好容易击退了恶魔的袭击，众人回到舰中。现状是主舰失去了动力动弹不得，关于异世界的情报也是一片空白，正在此时，医务班又传来报告，在刚才的突袭中，恶魔出于某种原因，将许多乘员都抓走了，其中包括科学部的部长埃文……这可不得了，队长当机立断，决定自己带头出击，组织别动队进行搜救。

先去拿10个免费回复药。首次来到地图上，各处有几个强制遇敌，是基本系统的各种说明。第一战后，小妖精皮克西自动加入阵营（除非有人脑抽到选不鸟人家）。主角+皮克西的火属性连锁很容易对付这个区域的敌人，唯一比较危险的组合是三个UNKNOWN，敌人是LV4的恶灵ディブク，会使用加防魔法和危险的ドルミナー（催眠），由于被催眠后受伤加倍，所以很容易团扑。当务之急，是赶快通过谈话凑齐几只仲魔（分散一下打击面）吧。救出埃文之后，LAB开始贩卖回复药了。本作难度适中，一般都不用担心没药吃的，有危险就嗑药吧。由于现在有免费回复的福利，所以不妨先把附近地图踩全了，多弄几个仲魔。



↑初期危险的敌人，要当心催眠。

任务4

救助JIMENEZ队员！

众人回到了舰中，整顿好了态势，技术人员们也开始着手修复舰队的指挥AI亚瑟。就在这时，通讯班的人们忽然收到了清晰的救难信号！而发信人正是2号舰的乘员，曾经为大家讲解装甲性能的JIMENEZ（C男）。而且显然，

攻略研究

2号舰也遭到了恶魔的袭击，对方话还没有说完就切断了通信。通过测定，发现2号舰就坠落在附近，于是队长带领着众人出发了……

刚才救埃文时被拦的地方，这次可以通过了——不过一炸开门，一头凶猛的恶魔立刻出现，瞬间杀死了两位队员后扬长而去…

新的区域分为上下两条路，记忆点上方暂时没什么剧情，下方是恢复点和BOSS战地点。众人追寻着2号机的信号，一路来到了2号机的坠毁现场，一进门，就发现JIMENEZ队员正在被恶魔袭击，情况危急。此时，队长奋不顾身地冲了上去，暂时击退了恶魔。没想到，正在大家询问2号舰的状况时，退却的恶魔又忽然偷袭，重伤了队长，于是众人纷纷拿起武器迎战！

BOSS战 vs 堕天使オリアス

第一场BOSS战。BOSS的攻击会给我方造成大概40点伤害，也就是没人扛得住两下，所以皮克西和主角可以看情况进行回复——不过BOSS有火弱点，主角的火焰击和皮克西的火魔法又可以发动CO-CP，所以大家看情况来吧。BOSS的HP只有不到150（濒死时，选项准星会变红），保持满员作战，很容易就能放翻。

任务5

主舰能源修复

虽然击败了恶魔，但队长伤势过重，已经撑不住了。临死前，他托付主角一定要引领调查团完成任务。回到主舰的队长尸身受到了全舰人员英雄般的对待——但作为精神领袖的队长死去，众人都十分消沉。还好，此时机械班传来喜讯：作战指挥AI亚瑟修复并且成功启动了，众人聚集到舰桥进行会议。

亚瑟听取了事情的报告之后，提出了继续任务的计划，虽然此时大家心无斗志，但目前情况未明，也没法脱出，只好走一步算一步了。恢复计划的第一步，就是首先让主舰复活。为此，众人决定再度回到被毁的二号舰，去搜索二号舰的可用设施。

波澜不惊的任务，没什么要注意的。原路再走一次即可。在二号舰中，众人不但找到了主舰的动力源启动机，还意外地发现了2号舰的指挥AI凡尔纳（Verne）。原来，2号舰在进入大空洞时受到了袭击，但舰上的人员拼命采集了宝贵的数据，只是还没能将数据处理完毕，2号舰就遭到了恶魔的袭击而坏灭。受到了致命破坏的凡尔纳将观测数据存在了终端中，众人带着物资返回1号舰。

任务6

采集珍贵FORMA

经过努力，主舰的动力完全恢复，大家松了一口气。根据凡尔纳终端中记载的信息，亚瑟推断出南极大空洞应该是一个以多个亚空间（异世界）叠加结构构成的空间，如果能够获得量子隧道的数据，大家就有可能重返地球。通过分析数据，众人的DEMONICA装甲得到了强化，能够探寻到隐藏的能源体“FORMA”，而收集珍贵物资和情报，就是求生旅程的第一步了。

虽然暂时没有新地方可去，但主角可以通过探索，找到地图上隐藏的物品。将附近都转一圈，必定能够找到珍贵素材（レアフォルマ），フェザーロック。拿着它回到主舰即可完成任务。地图上的探寻物（包括敌人和道具），只要切换地图就会刷新，比如回主舰、上下楼。沿途注意收集物品吧。剧情之后，LAB可以使用了。除了辅助插件之外，只要带来对应的素材，就可以花钱购买各种武器装备。友情提示：如果一个素材已经得到，但数量不够，可以按X键查看这个素材是哪里捡的/什么敌人掉的。枪械附加的技能也可以按Y键查看详细用途。

啊，都到了这里，顺便说一下，到目前为止有许多对话时的选项，不过这些选项都对游戏没有实质影响，不会影响到主角的阵营，所以可以自便。会对主角阵营产生影响的选项一般都发生在迷宫中的事件中，或者特定重要剧情的谈话，平时可以自便。

任务7

调查特殊能量反应

通过对珍贵素材的翻译，主角一行得到了开锁的能力，而且恶魔召唤程序也获得了进化，今后可以自己合成恶魔了！正当众人为这个新功能惴惴不安的时候，观测部门也传来了报告——在地下的远处探测到了特殊能量的反应，或许和本地的量子隧道有关，所以众人立刻出发前往调查，没想到的是，踏入地下的主角一行，他们面前的景象居然是……

地下一层可以进入了。此时恶魔合体功能和魔晶系统开启，拿完魔晶的话可以考虑更换阵容了。初期由于属性攻击不是很多，所以其



↑全体物理攻击很厉害



实没必要特别注意阵营搭配。此外，要保证队伍中有会恢复和治疗的仲魔，否则就应该准备好大量的回复药了。此外，下到地下一层后还有两个支线任务可以接，都很简单，建议赶快做掉。妖精要的宝玉可以管大天使讨到。地下的的危险敌人是オニ（鬼），它不但有物理耐性，HP高，而且会使用随机大伤害的物理技，比较危险。此外，会使用全员火魔法的メルコム也是需要警惕的对象。这里的地图比较大，地下一层要先尽量早点找到左下方的存档点，地下二层着急不得，分成几次慢慢攻略就好。尤其是地下二层，有几个单向门，如果队伍不整就闯入，有可能打不过守门的怪……不过，固定战斗的经验值往往是遭遇战的两倍以上，所以也可以用这个机会来强化一下队伍（升级时会恢复满HPMP，这点可以善加利用）。

空洞地下，映入人们眼帘的居然是战场的景象？而且，随着主角向地下深入，不但有零散的恶魔不时进行袭击，在几处重要关卡，还有有组织的敌兵队对我方进行攻击。从战败的恶魔口中得知，掌管这个世界的恶魔头目名叫作モラクス……终于，主角们来到了地下二层尽头的发信源，在踏入房间之前，DEMONICA的系统提示我们，门后有强力的恶魔。看来将要有一场恶战了。

BOSS战 VSモラクス

掌管此地的魔王モラクス，它认为人类是地球的害虫，需要消灭，而消灭人类最好的方法，无异于让其自相残杀，所以正是它制造了这个类似战场的世界，作为入侵地球的试验场所。此时出现了第一个会影响立场的选项，莫拉克斯询问主角自己的看法，三个选项分别是：

おまえにも一理ある（你说的也有道理）→立场偏向CHAOS

人间の方が正しい（还是人类在理）→立场不变

恶魔も人间も间违いだ（恶魔和人类都错了）→立场偏向LAW

当然，无论说什么都会开打。莫拉克斯的HP大概有700左右，火属性反射，枪击抵抗，弱点是冰。由于初期不少攻击手都是火属性，所以有可能会很被动，注意搭配一下队伍吧。其攻击技有以下几种：

マハラギ：全员火魔法，威力相当高，主角有件能做的装甲是火耐性的，不妨装上。

ゲヘナ：导致全员恐惧。恐惧会打乱战术安排，可以用后继的仲魔顶上。

突击：强力单体物理攻击，伤害在50上下，一个回复药的事。

巨角の连击：HP低下后开始使用，效果我我方全员随机数次物理大伤害。虽然每击威力不如突击高，但一旦我方角色受到集中攻击，凶多吉少，所以无论如何要保持主角HP不太低以应对突发情况。

魔王战败后消失了。主角上前调查，发现了谜之能量体。众人回到主舰中进行分析，发现这个被称为“ロゼッタ多样体”的情报结晶正是开启量子隧道的钥匙。于是，主舰拔地而起，向着新的空间进发了……

心得&支线任务

人类劣根性之一——自相残杀的具现化场景，战场。初期比较缺钱，要注意节约。此外，在得到合体功能之后，要注意收集魔晶，初期的怪物没有能用很长时间的，但恶灵和夜魔的催眠魔法、妖精的恢复魔法等、木叶天狗的加攻击力魔法等，则是比较实用的技能，要尽量过继过来。打完BOSS后特殊合体解封，想着点吧。前期特别推荐仲魔：10级的天女 アプサラス和11级的女神 ハトホル。前者有单体回

复、冰魔法和前期非常实用的子守歌（全体催眠），后者则有全员回复魔法。

这个阶段能够完成的支线任务如下：

怪我した小さな妖精

接受场所：アントリア

完成条件：给对方一个宝玉。宝玉可以向骚灵、大天使、鬼等敌人要到，打赢后也有一定几率会掉。

报酬：ピクシーナイフ

ザントマンの予备袋

接受场所：アントリアB2F

完成条件：在遭遇战中与ザントマン对话，得到道具，之后回委托人处复命。

报酬：チャクラポット

前者得到的魅惑匕首有多次攻击特效，如果是力型主人公会很实用。后者得到的MP恢复药后期很多，前期又用不上，所以干脆卖掉，还能换笔小钱。第一个任务完成与否，还关系到后面一个系列任务的完成，所以早点做吧。

颓废之都——ボーティーズ

众人通过隧道，来到了新的异空间：ボーティーズ。这是一个象征着颓废与享乐的地方，触目所及，都是华丽但诡异的游乐街，这让队员们感到十分不快。不过，为了早日测定时空的坐标，众人还是要照例开展任务。主角的第一个任务，就是进行区域调查，安放观测仪器。

任务8



设定观测仪器

众人携带着观测仪器进入了B区，这里到处都是损害地形，敌人的强度也比上一个地区强不少，行动可谓步步维艰。在主舰附近找寻到第一个观测点之后，众人继续向深处进发，寻找第二观测点。不过此时，主角通过通信发现，随行的诺里斯队员似乎有点不对劲……

大家大概已经发现了，这个游戏的级别补正比较明显，级别比敌人低时，战斗会相当艰苦，但反过来，经验值的获得也比较多。这个区域的恶魔都挺有个性的，尽量多交涉一下吧。只是要注意鬼女 リャナンシー的级别高达14，可能暂时搞不定。此外，妖鬼 アズミ则皮粗肉厚，拥有多段攻击技，要当心。

一路上损害地形很多，而且没有记录点和恢复点，要当心。侦测点周围可以找到珍贵素材“开示の勾玉”。在右下方有两个支线任务可以接，三位狄斯委托的任务“イグドラジルの暴走”，不需要主人公亲自动手，而且任务结束后会自动补满状态，可以当一次性免费恢复点来用，另一个任务的奖金也是对现在蛮有帮助的。打上发信机之后，发生诺里斯精神异常的剧情，回到主舰交差。

任务9&10

救难信号发信源确认/搜索逃亡的诺里斯队员

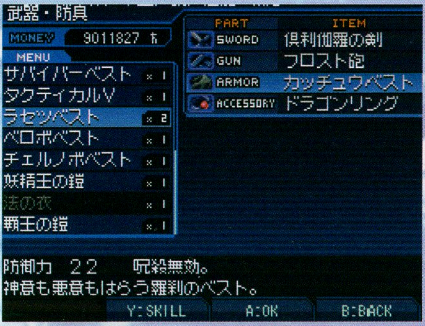
通过分析主角找到的珍贵素材，DEMONICA具备了搜索隐藏通路的功能。此时通信班也传来消息：虽然没搜索到其他有用的信息，但放出的观测仪收到了断断续续的救难信号，很有可能是失踪的3、4号舰幸存者发出的，所以亚瑟决定让众人前往搜索。

隐藏门直接在地图上看不到，需要主角走到对应位置后，面冲正确的方向才能找出来（出现调查选项，地图上标示灰色的门），所以在找不到路时，要试着搜索边缘地区的墙壁。从刚才找出来的路来到地图正中，一条直线向上的路过上发生剧情。

凭借新能力的帮助，主角找到了一个可疑的入口，没想到就在门口，同行的诺里斯队员精神忽然发生了异常，居然脱掉了装甲擅自走进门中，察觉到情况不对的亚瑟马上通知了其他队员，并且发出了新的命令：搜寻诺里斯。离得最近的主角，当然率先冲进了宫殿，但在充满魔幻风格的宫殿中，并不见诺里斯的踪影，而门口守门的恶魔，似乎也不打算阻拦主角…

进门的时候有一个存档点，在地图的左上角

则有一个回复点。附近相当广的区域内都没有回复点，损害地形又很多，要注意队伍安全。一路上到三楼，路上有一些落穴，要当心。这里要特别提防两种敌人！一种是LV6的幽鬼ガキ，它会使用超恶心的吸金光束来吸主角钱，一次还很多，超过1000……中个几次就快经济崩溃啦！必须优先灭杀。此外是猪形的LV9魔兽カタキラウワ，这家伙很弱，但会使用超危险的咒杀即死魔法，主角中招就会立刻GAME OVER，惹不起还是躲着吧。合/说得它作仲魔，以后碰到的话直接劝退。防具ダークベスト有防止咒杀的效果，强烈建议大家准备一件。



主角一路上到三楼，忽觉气氛有异，正在盲目搜寻敌人时，一股看不见的力量俘虏了主角，将主角投入了牢狱……在狱中，主角遇到了发送救难信号的女性——原来正是当时为大家讲解任务的，搭乘三号舰的ZELENIN。原来，当时3号舰坠毁后，也受到了恶魔的攻击，反抗的人都被杀了，部分船员则被带到这所魔宫来，被当成试验品进行某种残酷的试验，活着的人已经不多了。

虽然任务算是完成，但身陷囹圄。正当主角发愁之际，俘获主角的隐形恶魔将主角带到了魔宫深处，在这里，魔王米度拉斯（ミトラス）接见了主角，它表示对人类非常感兴趣，并且拉拢主角为它服务。它释放了主角并且给了主角“悦乐的钟杯”，表示等主角想明白后可以随时投降。

和米度拉斯的对话会影响立场。选项如下：
「ニンゲンはなぜ、地球の主となった？」（人类为什么能称霸地球？）
わからない（不知道）→偏向CHAOS
神の导き（神的引导）→偏向LAW
智慧の力（智慧的力量）
体が进化した（身体进化）
「言うてみよ、自分か？仲间か？」（自己和同伴哪个更要紧？）
自分（自己）→偏向CHAOS
仲间（同伴）→偏向LAW
どちらも（都重要）

任务11

援救ZELENIN队员！

回到主舰后，主角报告了情况。投降当然是不可能的事情——通过分析，亚瑟决定进行援救计划，由部分兵力诈降诱敌，别动队则潜入拯救ZELENIN，而别动队的任务就落到了进过宫殿的主角身上。主角将“悦乐的钟杯”交给了C男，由C男进行诱敌作战，之后顺利潜入了宫殿，一路上风平浪静，没有出现敌人，主角来到了监牢的门口……

首先，进入4F前要务必保证状态良好，最好留个档，其次就是要准备一些回复道具或者物理耐性的仲魔。因为很衰的，主角刚到门口就又被抓了。在狱中，主角被强迫参观试验而死的队友尸体，之后之前失踪的诺里斯也出现了，而且被改造变成了狂暴的怪物……诺里斯被注射之后出现选项是否上去帮忙，如果帮忙的话，会受到全员20的损伤，反之如果旁观，立场会大幅度倾向C。

BOSS战 VS ノリス

这家伙血超多的，足有将近700，而且会使用大切断和暴れまくり这两个复数物理攻击，单体的麻痹爪威力也很重，所以全员回复魔法メディア几乎是必备。除了回复之外，也可以使用降攻、提防等辅助魔法。BOSS濒死时如果没有解决掉，会使用全员伤害的“自爆”之后战斗结束，所幸自爆威力不是很高。

好容易打倒诺里斯，一行人也无力再战了，正当主角要变小白鼠的时候，恶魔们却从诺里斯的尸身中发现了什么，一股脑地拿去领赏了，主角得以暂时自由行动。来到隔壁与L女会合后，二人开始寻找出口，却在角落里发现了一个突击队员（？）。正当二人疑惑时，对方现出了原型……这位立派な紳士（写作绅士，读作hentai）自称是天使马赛蒙特，表示可以帮助主角逃离。事不宜迟，只见这位绅士硬生生地将地板掏出了一个大洞（汗），主角急忙跑路。

小知识，マンセマット（Mansemat）其实

攻略研究

是古代典籍中的一个…恶魔，却忠诚于神。职责是诱惑人类，考验人类对神的信仰心，可以说是“必要存在的恶”。由他来当神的使者这角色，真够讽刺的。嘛，正题。一路跳楼来到1F恢复点边上，准备好BOSS战吧。马赛蒙特给了主角珍贵素材之后就跑路了，一出门，主角就被当时守门的那个恶魔堵了个正着，告诉你们一个好消息：如果在这里挂掉的话，你又得重新打一遍诺里斯了，哈哈。

BOSS战 VS マカーブル

同样是以物理攻击为主的BOSS，实力比诺里斯强很多。BOSS没有弱点，物理攻击威力也不错，而且，会使用ムドオン和ベノンザッパー两个危险技巧。前者是高概率咒杀即死，就算主角靠防具或者运气免死，同伴一下毙命也很烦。ベノンザッパー是全员物理大伤害，附带中毒，毒的伤害虽然看起来不太显眼，但往往就是那十几点血害得我方撑不住敌人下次攻击……所以，最好带上安昙（アズミ）、攫猿（カクエン）等有物理耐性的仲魔，准备好解毒道具。



任务12

ボーティーズ的罗塞塔结晶

主角保护着L女回到主舰，在亚瑟听取了事件概要之后，L女被送去进行恢复治疗了。通过解析绅士给的カイアストの镜，大家的装甲又获得了强化，获得了索敌（エネミーサーチA）的能力，这下就不会糊里糊涂地做俘虏了。

综合情况，亚瑟认为现在既然已经救出了同伴，不如趁米度拉斯狂妄大意之际强袭干掉它。参考莫拉克斯的经验，米度拉斯很有可能持有新的罗塞塔结晶体，所以亚瑟发出了命令：强袭宫殿，夺取罗塞塔结晶。

有了索敌之后可以到处转转。第一世界也可以回去哦。目前能碰到的敌人有三种，分别是珍兽豆狸（マメダヌキ）、珍兽吸血怪（チュパカブラ）和鬼神建御名方（タケミナカタ，LV27），前两者都很弱，但那位看起来像个残疾人的家伙却非常强力，比BOSS米度拉斯还强……不但HP高，攻击强，还会威力巨大的物理技“残影”，有着秒杀主人公的实力，而且，除了电弱点，火和铳正常之外，包括物理在内都是耐性，没有准备的遇上还是逃跑吧……当然，这家伙有死穴的，就是不耐状态，所以，只要玩家身上有会催眠的怪物就好办了，只要睡着，之后石化？咒杀？咻的一声，就搞定了。不过，所有的FOE，本身是没有经验值的，只会掉素材，所以不能用来练级。如果FOE身边有杂鱼的话，经验值倒是比平时高一些。

回到正题。得到索敌之后就可以三入宫殿了，拦路的隐形敌人也现出了原型，原来只是个山羊脑袋死胖子而已……很简单，弱点风。之后，是一个相当长的迷宫，主角要找到并且开启两部电梯，之后杀到7楼，期间要去四楼发生剧情。



主角和C男一起冲上了四楼，却听到了门里传来了争执的声音。二人破门而入，发现是恶魔正在拷打一只名为“バガブー”的恶魔。为什么恶魔也会同类相残？不容多想，C男冲上去开火……虽然自己很狼狈，好歹打赢了。根据分析，这只恶魔的组成成分与其他恶魔有异，不能算是“纯种”，大概这也是它被当成实验品的原因吧？被救出的バガブー还是很警惕地看着主角一行，最后，也许是看到恶魔很可怜的关系，C男收下了这只恶魔作为仲魔。

一番周折之后，众人终于冲入了魔王的居间。米度拉斯见状大为恼火，决定亲手处决主角，不过恶战之后还是主角将其放翻在地，众

人回到母舰。虽然L女对C男收取バガブ一作仲魔颇有微词，但罗塞塔结晶入手毕竟是个好事，众人协力向第三世界进发。

救出巴嘎布之后出现选项。

话しかける（试着交流）→偏向C

とどめをさす（给予致命一击）→偏向L

放って立ち去る（不管他闪人）→保持不变

有了索敌之后，记得在满月时分接鬼子母神的任务，奖励是一件性能不错，防即死的铠，能用挺长时间。此外，通过任务还可以获得合成珍兽的能力，不要错过。

BOSS战 VSミトラス



BOSS的实力挺强，但级别不是很高，对于好不容易从错综复杂迷宫里爬上来的主角一行，已经不算是非常厉害了。弱点是风属性，可以考虑组队CO-OP它。尤其是本时期内，各种会使用实用辅助魔法的仲魔都已经出现，而BOSS还不会解消辅助状态类的魔法，所以难度其实是在逐渐下降中的。其主要招式如下：

マハブフダイン：全员冰大伤害，这个威力很高比较危险，但只要事先准备好耐性和恢复即可无恙。不比打莫拉克斯时候的全员火威胁大。

秩序の光：破魔属性全员高概率即死魔法。赶上不耐的那就只能看运气了。和莫拉克斯一样，要保证队伍人数，否则有可能让主角受到集中火力攻击。

幻虚梦：全员伤害+消沉。消沉状态会逐渐失掉MP，如果恢复要员中了就很麻烦。不过只要不是拖入持久战，影响并不是很明显的。

爆碎拳：单体物理技，威力较高。

暴れまくり：复数次物理技，连续打在同一人身上还是很疼的。

战斗后米度拉斯解封，25级，按正常进度应该暂时还无法合体。

心得&支线任务

创业比较艰难的时期，原因是我方百废待兴，缺钱，仲魔又弱。此时期逐渐出现了耐物理的敌人，所以队伍里最好准备一些丰富多彩的攻击手段，比如催眠、属性魔法、石化等。由于没有BOOST系技能，输出威力暂时会遭遇瓶颈，其实，攫猿、豆狸等仲魔拥有满月/新月时威力上升的物理攻击技“月影、残影”，这两个技巧的威力是非常大的，不妨给物理系过继这个技能，再算好了月龄去打。此外，由于BOSS弱风，所以スパルナ等仲魔会大显身手。

这个阶段能够完成的支线任务如下：

メルコムの仕事依赖（1）

接受场所：ボーティーズ1F

完成条件：交出两个チャクラドロップ，到处都是的东西。

报酬：4000块

天狗になるのは程々に

接受场所：ボーティーズ1F

完成条件：先去第一世界遇敌木叶天狗对话，之后回来找委托主鸦天狗复命，再回第一世界把破门书交给木叶天狗。

报酬：3000块

イグドラジルの暴走

接受场所：ボーティーズ1F

完成条件：先与房间内的三个狄斯对话，之后开战。剧情战斗，完全白给的任务。

报酬：ユグドラリング（HP+15，防毒）

ひまつぶしにつきあってくれ(1)

接受场所：主舰内

完成条件：与デント说话，比赛谁先数到30谁输。按1,5,9,13,17,21,25,29肯定赢。

报酬：1000块

あの味が忘れられないの…

接受场所：ボーティーズ3F

完成条件：需要有索敌能力才能接。在3F碰到鬼子母神，她表示不再吃人肉了。之后与旁边的恶魔对话得知满月时鬼子母神会暴走。满月时候去找她接受任务。在5F右侧，一个圆环形过道中（下面有损害地形）索敌，发现冥后珀耳塞福涅……这个捏他真冷。得到ザクロの实回去交差。

报酬：ラセツベスト（防御咒杀的防具，比较实用）

狩猎の腕を竟おうぞ

攻略研究

接受场所：ボーティーズ8F

完成条件：和有着狩猎伯之称的堕天使ハルパス比赛打猎豆狸，和它一样多或者比它多就算赢，期限为一个月龄周期。豆狸的位置是固定的，但ハルパス的狩猎数目是随机的，只要记住六只以上的位置，多接几次这个任务即可，这家伙经常只抓5只的——虽然也有抓9只的时候。

报酬：珍兽の玉（可以合成珍兽，可以制造合成珍兽用插件）

ブルージェット号夺还作战

接受地点：アントリア1F

完成条件：在第一区门口附近接任务，然后去到右上那个房间打BOSS。虽说这任务现在就能完成，但仅仅是理论上的可能。高达LV31的妖精ローレライ能力本来就不错，还会加血，还会催眠，加上级别补正，很容易就把主角切得稀里哗啦，所以还是级别达到20左右再来吧。硬要碰运气也不是不可以，催眠+石化的COMBO依然有效，如果能弄到雪女的永眠之诱，又运气好到足以使出来，还是可以搞定的。ローレライ的HP不多，20级出头强攻可胜。

报酬：妖精の竖琴（可以制造插件）、妖精ローレライ合体解禁。

消费之都——カリーナ

飞船降落的第三个世界被称为カリーナ。迎接队员们的是一片状似平常的商业街，橱窗中摆放着琳琅满目的商品——不但有通常的东西，连鳄鱼、飞机、导弹等等过激物也赫然排列其中，可惜箱子中都是莫名其妙的污物和垃圾，无法利用。或许这个世界就是人类由于种种原因（经济、奢靡、浪费）而消耗地球资源，过剩生产的象征吧。

任务13&14

搜寻3号舰重粒子通信机

天使马赛蒙特的依赖

众人刚刚降落，就发生了情况：观测班的观测显示，附近有一个类似大型舰船的能量体，而且，在3号舰使用的波段上还传来了意味不明的杂讯。根据L女的说法，3号舰确实是坠落到附近，现在的舰船应该是在恶魔控制下。亚瑟分析情况后认为，如果能从3号舰上找到重粒子通信机，或许能和地球恢复通信。



↑斗牛士是强敌，也是非常可靠的同伴。

1F的地图很大，其他楼层暂时没什么可去的。第三区域的索敌有几种新敌人，秘神カンバリ弱点物理攻击，很容易对付；管狐クダ会使用强力的全体雷属性咒文，是个强敌；幻魔タム・リン耐物理，是个肉搏派，不过弱异常状态。唯一要注意的是低概率出现的魔人斗牛士（マタドール）。实力非常强大，会先使用挑发降低我方防御力，之后用死界斩重创我方全体。如果有物理耐性会轻松很多，降攻、恢复能力下降的道具咒文也排的上用场。打死他的话可以解封合体，而且素材能造一把厉害的枪，运气还是不运，看你的了。

摸过了漆黑的地下一层，众人找到了3号舰——但猪王奥卡斯（オーカス）盘踞其上，与等离子护壁融和在一起，正在吸收能源，众人试图攻击，却遭到了重创，连C男的仲魔巴嘎布都被吸走了，无奈只好跑路……

漫无目的的主角跨进1F的房间，意外地碰到了天使马赛蒙特，此时L女正巧也找到了这里。马赛蒙特表示他的目的也是消灭奥卡斯，但天使的能力无法对科技物起作用，所以他委托主角寻找素材，制造融和了人类和天使之力，能够消灭奥卡斯的武器。为了表示友好，他还派了一只天使作为L女的仲魔。

地下一层视界不明，要摸黑过去，不过路线不是很复杂。除了触发剧情之外，这里还有雪人复仇的任务，完成后能得到超好用的铳武器雪人炮，一定要做啊。之后回去找变态绅士，他要求一个女神+一只妖兽，合出来给他，就可以得到结晶体，拿回LAB就可以造出肥猪流破坏炮（误超大）来了。见到他的时

候有选项，他询问主角现在是否可以相信他，这里的选项也会影响立场。

拿到了新武器的主角再度出击，这下奥卡斯可吃瘪了，被等离子射线打得到处乱跑，最后不得已，丢下3号舰逃走了。众人得到了重粒子通信机。回到主舰，技术班成功恢复了与地球的通信！不过现实重重地给了船员们一击：调查计划总部表示，南极大空洞仍然在不断扩大，而且，恶魔们已经开始出现在现实世界，援兵也派不过去。计划本部表示将会发送导航指引主角一行，希望主角能够继续调查，找出破坏空洞的方法。

先后在地下一层、1层和2层找到猪王并且使用新武器攻击它。它从1层逃跑时会落下珍贵素材，回LAB就可以开发出解锁B，能打开以往打不开的门了。敌人方面，桃生和矮人有物理耐性，要当心。其实此时可以回第二世界做支线任务，获得合成魔人的能力，大家有空就去做吧。

任务15

カリーナ的罗塞塔结晶

回到主舰的主角，意外地在车内碰上了一名自称露伊·塞珐的少女，说不了两句话，车内警报就忽然响起，原来猪王奥卡斯卷土重来，正在试图吞噬1号舰，不过既然有先例在前，众人自然不会束手待毙。亚瑟命令动力部将护罩能源超载到400%，一下把猪王电了个半死，对方仓皇逃窜。为了取得罗塞塔结晶体，亚瑟发出命令：趁机追击，击杀奥卡斯。

一路追着能源反应来到2F，主角将奥卡斯堵了个正着，不过对方显然留了一手，潜入异空间逃窜了，不过逃得仓促，掉下了一块珍贵素材，于是主人公就在猪王的热情“馈赠”下得到了进入异空间的能力，这场狩猎与反狩猎的闹剧看来应该画上句号了。

得到空间能力之后剩下的就是个长长的迷宫，不过没有特别绕的地方，所以不再赘述。一路上的敌人也没什么特别需要注意的。最后来到4F，发现屋里是空的，其实在这条过道的墙壁上有个隐藏门，面冲墙壁扫一圈就能找到了。找到之后和猪王开战，选项惯例会影响力场。被问及过剩生产的问题时，答案如下：

人は抑制できるようになる（人可以自我规制）→偏L

必要があって作られたものだ（作自己必要之物）→立场不变

坏す力も人间にはある（人类也有破坏的力量）→偏C

BOSS战 VS オーカス



相当之弱的BOSS，级别比较低，而且有个致命的软肋：几乎所有有威胁的攻击都是物理攻击……这个阶段有不少耐物理的人才，比如物理、枪击反射的LV25外道 二重体（ドッペルゲンガー）。此外，火和电两个弱点也让我方大占便宜。不过，它是第一个拥有打消辅助效果咒文デカジャ和デクンダ的BOSS，如果能力升降达到4级，它就会使用魔法打消。

麻痹引っ搔き：导致麻痹的单体物理攻击，威力较强。不过一个雄叫或者两次降防上去，就毫无威胁了。打败オーカス之后，众人得到了罗塞塔结晶体，本章结束。

丸かじり：威力一般，自己恢复伤害数值一半的HP。

エアダイブ：全体攻击，威力略强。

食材调达：召唤一只魔兽カタキラウワ出来。カタキラウワ有280HP，而且会使用即死咒文ムド。

暴饮暴食：如カタキラウワ存活3回合，则BOSS会出这招把它消灭，同时自己恢复カタキラウワ剩余HP的1/2。由于至多也只恢复140，其实是个大漏招。

デカジャ：打消对方能力上升效果。

デクンダ：打消自己能力下降效果。

心得&EX任务

本章中，有几个非常重要的支线的任务可以完成，建议大家对照下面的表做一下。尤其是本章索敌可以低概率碰到魔人斗牛士，如果能够合成出来，其优秀的能力、抗性和次数1－3的普通攻击将是一个很大的助力、除了它之

外，幻魔雪人英雄、邪鬼黑雪人、外道二重体等，都是非常优秀的仲魔，值得培养。第四区的不少棘手敌人弱点都是冰属性，所以雪人组合将会大发神威。

本章能够完成的支线任务如下：

トイレに潜む者

接受地点：降车デッキ

完成方法：一到カリーナ就可以和出口的デントト交谈受领。据说主舰的厕所里有恶魔作祟，主角被委托去解决。有选项，随便选OK。之后和LV27秘神カンパリ战斗。对方弱物理弱状态，自动战斗都可以打赢。

报酬：秘神合体解封。获得珍贵素材（可制造插件秘神コンバータ）。

脱出作战

接受地点：ボーティーズ1F

完成方法：来到第三区后可以转头回第二区，在第二区左下附近进门发生剧情，原来一些突击队队员被厉害的恶魔堵在迷宫中迷路了，要主角带他们出去。一路上有几场零星战斗，在走到岔路时候，正确的选项分别是右、左、奥、右，选错的话队员会死亡……不过并不影响报酬。

在出口处与LV22魔人 小提琴（デイビット）战斗。对方实力较强，会使用全员咒杀即死、全员毒属性物攻和棘手的恐惧状态，注意回复。BOSS弱雷，LV17妖兽 雷兽（ライジュウ）对付它很合适。

报酬：魔人合体解封，获得珍贵素材（可制造插件魔人コンバータ）。

复仇の雪だるま

接受地点：カリーナB1F

完成方法：在B1F摸黑，可以找到一个雪妖精，雪妖精说自己全家都被恶魔杀掉了（可你本身就是恶魔啊……），要主角帮它找一件防具アイスベスト来。这件防具需要素材：防性カリアイト×1、珍绿の竹管×3、秘紫の甘土×2。前者在附近捡到，后两者分别是索敌发现的敌人管狐（クダ）和厕神（カンパリ）掉落。完成任务后，只见雪人穿起防具，瞬间变身成了雪人莱达（误很大），然后跑掉了。

报酬：フロスト炮（性能超好的铳）、幻魔フロストエース合体解封。

ここに妖精の街を作りたいの（1）

接受地点：アントリア1F

完成方法：需要有解锁B，需要完成过第一章那个救助妖精皮克西的任务。主角回到アントリア，发现当时被救助的皮克西已经成长为大妖精了。它计划在アントリア建设一个妖精的街道，委托主角帮其找住民。这次要求的是LV7的妖精哥布林（ゴブリン）。

报酬：珍贵素材（可制造减低遇敌率的插件）。

锻造、锻造、また锻造(1)

接受地点：カリーナ1F

完成方法：猪王逃到4F之后（我方得到空间转移），回去1F碰到天使的屋子找矮人接受任务。矮人要求主角带ランスオブカース+攻性カリアイトII来。前者可以在LAB中制作，后者在カリーナ2F以上可以捡到。

交给物品之后，行动步数超过若干步后（不用特意去刷，正常冒险即可），会有提示武器做好了，回去取即可。

报酬：ホーンスピア

垃圾墓园——デルファイナス

凭借新的罗塞塔结晶，众人来到了新区域デルファイナス。这里是一片垃圾场的景象，到



处都是杂乱的废弃物。垃圾，构成了庞大的迷宫，大概这里就是人类对环境破坏的象征吧。飞船停稳之后，亚瑟与地球本部取得了联系。分析证明，飞船确实是通过量子隧道一步步接近了异空间与地球的接点，所以亚瑟发令，要求突击队员们找出这里的罗塞塔结晶。

正在这时，医疗班忽然传来了紧急通信，众人赶到医务室，发现医生MM被吓得不轻：原来保存在舰中的GORE队长遗体居然不翼而飞了！尽管众人马上彻查了飞船，但并没有发现恶魔入侵的迹象，也没有其他异常发生，这究竟是怎么回事呢？

任务16&17

デルファイナス的罗塞塔结晶

调查队长遗体失踪事件

主角一路在迷宫中探索，并没有发现什么有价值的线索，一路上虽然碰到了一些同僚，但对方显得非常的焦虑，无法为主角提供帮助。刚上到二楼，L女就发来了消息，表示自己有些麻烦需要主角帮忙，主角急忙赶了过去。

第四区的敌人强度有了相当程度的提高，尤其是索敌出现的敌人，有不少都很难对付。杂兵方面，会使用即死的邪神巴风特（バフォメット），会使用月影（强力物理单体）的魔兽猩猩（ショウジョウ。此猩猩非彼猩猩，是幻想生物哦）都需要提防。

敌人搜索方面，经常能搜出秘神 大玉命（アメノフトタマ），这家伙超级烦人，不但物理攻击是全体，还会降攻、回复魔法，最可恶的是，会使用吸金光束，一下能偷我方将近五千块！如果他和三条萝卜（妖树 曼陀罗草マンドレイク）一起出来的话，四个家伙交替回复，很麻烦。如果不想打的话就干脆跑吧。除此之外，还有LV38幻魔 京都天狗（クラマテング，又名鞍马山僧正坊）。全体风魔法很厉害。

和第三区一样，索敌有低概率出现魔人，这次是LV49的ホワイトライダー，弱点为风。强大的实力加上级别补正，还有强力的全员电魔法和锍全体攻击，是现阶段很难打败的强敌。一般来说，建议大家逃跑。如果实在想现在打，可以试试这样的办法：主角穿物理或者雷耐性的防具，武器使用雪人炮（有最高级的豪风击）。仲魔不要有电弱点；仲魔中有外道二重体；仲魔最好有降低敌人能力的招式（如雄叫、溶解ブレス）。开战后，二重体随便干点啥——速度肯定是没有对方快的，但对方有个毛病，就是如果我方有人HP较少并且没有防御，它会高概率使用物理攻击去打，这样就被反射了。其他人则使用雄叫、加防、加血等技巧保持阵型并且削弱对方。加完BUFF后，使用弱点的风属性和月影、残影等高威力技进行攻击，没有有效输出手段的人干脆防御。如有人HP低下，则主角用宝玉加满。如果运气够好，没有吃多少雷电魔法，主角也没被アローレイン射死的话，还是有可能打赢的。

回到剧情。1F和2F分别可以碰到精神异常的队员。绕了一圈找到L女后，要打一场固定战斗，敌人是两匹妖兽和两个幽鬼。妖兽会降防，幽鬼会咒杀。不过妖兽怕枪击，幽鬼怕破魔，不足为惧。附近可以找到珍贵素材“道行の勾玉”，回去开发可以开发出搜索隐藏门B。

消灭掉敌人之后，L女探测到了附近有微弱的罗塞塔结晶反应，两人赶忙赶到三楼（这里有个选项，选哪个都一样的）。和L女分开的主角，意外地遇到了奇怪的恶魔，似乎主动和主角交流，不过打败之后并没有得到罗塞塔结晶。此时L女方面传来了悲鸣，主角赶去一看，原来正是刚才的恶魔正在入侵L女的精神，而且L女显得相当动摇，主角赶忙摆平了它。

走不多远，异变又发生了，两人遇到了失控的C男，向主角袭来！同时亚瑟处也传来坏消息，突击部队的队员们发生了精神错乱，全部开始像野兽一样自相残杀了，所以现在亚瑟紧急召回正常的队员。众人赶忙回到主舰。

任务18

开发デルファイナス奇症治疗法

众人回到主舰中归纳情况。种种迹象表明，队员受到了某种精神入侵，情况非常危险，亚瑟也一筹莫展。此时，科技班的人表示，调查队其实携带了危险的洗脑武器……但仅仅凭这个也无法拯救队员。此时，L女和主角忽然想起了以前的类似经历——当时在米度拉斯宫殿中的试验、狂暴化的诺里斯……デルファイナス奇症和米度拉斯的试验有没有关系呢？事不宜迟，主角赶回了ボーティーズ，此时出现在主角面前的是……

回到第二区，利用新得到的能力（解锁B和门探查B）去到以前没到过的地方。走不多远就会碰到天使马赛蒙特，它向主角们确认，米度拉斯确实在从事人体试验。这里他的问题还是会影响立场的：

気を付けて使えば问题ない→立场不变

仕方なく使ってるだけだ→偏向L

あなたに关知されたくない→偏向C

之后一路前进，经过两个电梯之后来到8F以前没到过的地方，找到实验室（没有BOSS战）。得到狂者の石之后回LAB即可。

在天使马赛蒙特的指引下，L女和主角找到了米度拉斯的实验室，在这里，主角发现了珍贵素材“狂者の石”，如果诺里斯死后没有留下这颗石头，主角和L女大概早就死于试验了吧。凭

攻略研究

借这颗石头，LAB开发出了由洗脑武器改造的治疗仪。并且试治了一名病重的成员成功。

任务19

治疗感染デルファイナス奇症的队员

凭借治疗仪，狂暴化的队员纷纷平静了下来。最后在顶层，主角发现了狂暴化的C男，虽然试图治疗他，但仲魔巴嘎布误以为要不利于主人，还是守在了C男身前，还好主角和L女的安抚起了作用。

1F左下角的那个队员并非要强制治疗的，但如果治愈的话，可以得到密码和回复道具。此外没什么要点，到三楼直接治愈C男即可，选项随便。对LNC影响很小。

虽然收拾了事态，突击队还是受到了一些损失，苏醒过来的C男若有所悟——究竟怎么样才是真正的自我呢？或许得病时的狂暴行为，正是内心深处的野兽挣脱束缚之后发泄着自己的不满吧。多说无益，众人回到主舰，继续之前的任务。

任务16&17（续）

经过了一场风波，众人继续踏上了寻找罗塞塔结晶的旅程。一路上，几乎次次都有罗塞塔结晶的微弱反应，但循声而去，出现的却总是正体不明的巢一样的物品，以及神秘的恶魔……根据推测，这种恶魔或许正是引起デルファイナス奇症的罪魁。面对着恶魔的精神入侵和诘问，L女显得相当动摇。而主角继续前行时，拦在前面的人，更是让大家大吃一惊……

地图各处都分布着有罗塞塔反应的单间，只要进入就会和恶灵 かたちなきもの（无形之物）战斗。敌人的弱点是不固定的，但都比较弱，而且，经验值相当的高，所以可以用剧情战斗调整队伍等级。

3F时，被不明力量控制的队长出现了……队长你加入黑超特警组了么？对话会影响立场，要注意。

4F可以看到BOSS阿修罗的石像，此外可以找到珍贵素材“荧雪石”，回去可以开发出功能暗视界A，这样暂时就不需要摸黑了。除了本区之外，有兴趣的话还可以回第三区重新探索。5、6、7、8F分别是广大的迷宫，包括传送带、落穴和暗地区，没得到暗视界的话基本无法前进。在迷宫中分布着许多剧情点，都会碰到かたちなきもの。战斗一定次数后出现提示，回到4F即可与BOSS阿修罗作战。阿修罗战前惯例对话选项如下：

有りもしない言いがかりだ→偏向L

魔がその原因だ→立场不变

すでに再生を始めている→偏向C

BOSS战 VS アスラ

比较强大的BOSS，招式丰富，威力大，以



物理和火属性为主，一开始的特殊状态更是让人头疼。不过由于有冰属性的弱点，所以大家可以使用二重体、黑雪人、雪人英雄等仲魔，抗性和属性都死克BOSS。BOSS耐枪击，要注意。

アスラローガ：第一回合必定使用，我方全体高概率MAD状态（见前面的系统说明）。为了保险，第一回合还是都防御吧。

マハラギダイン：全体火魔法，威力强。

极炎の暗：全体随机次数火属性攻击，威力很高，若连续打中一个人，非常吃不消。

阿修罗：全体随机次数物理攻击，威力超高，如果没练级或者准备好防具的话，要当心主角被连续命中致死。

心得&EX任务

心得的话，流程中已经说得差不多了，从这里开始，出现了一些比较好的技能，建议大家稍微注意一下继承问题。比如（夜鸟）（ヌエ，字库里没那字）的溶解ブレス等，都是很实用的，能继承下去的话，尽量继承。本阶段



能完成的支线任务如下：

ブラックボックス回收(1)

接受地点：降车デッキ

完成方法：其实刚到超市就可以接这个任务了。同僚委托你，去各个世界中寻找四具中途牺牲的突击队员的尸体，回收黑匣子。四具尸体位置分别如下：

アントリア：从B1左侧下到B2，东侧死胡同中。

ボーティーズ：7F东侧墙边。

カリーナ1F：南侧的一个死胡同。

デルファイナス：2F某宝箱单间中。

收全后会有提示。

报酬：插件ギボアイズ（超有用的插件，如某属性攻击对敌人无效，则准星图标显示为红叉，打弱点不明和变化的敌人有效）。

死の酒の制法

接受地点：ボーディーズ1F

完成方法：同样是很早就能接的任务。主角在右下方（天狗任务右边）的房间中碰到了酒神狄俄尼索斯，他想品尝传说中的毒酒——鸩酒。主角去到デルファイナス6F以上，即可碰到凶鸟 鸩鸟（チン），与其对话得到チンの羽根，交差即可。

报酬：アムリタソーダ

ひまつぶしにつきあってくれ(2)

接受地点：降车デッキ

完成方法：和同僚玩取石子游戏。三个选项分别是石子+1；抢对方2个；如对方抢夺，则反抢对方2枚。先取到10者为胜。

报酬：2500块。

ここに妖精の街を作りたいの（2）

接受地点：アントリア1F

完成方法：这次是LV23的妖精シルキー，有野生的。

报酬：珍贵素材（可制造增加遇敌率的插件）。

魅惑の精

接受地点：降车デッキ

完成方法：系列任务，很欢乐。舰里的某个色鬼看上了特定的女恶魔，你要去和女恶魔对话，拿着对方给的好人卡回来交差（捶地）。第一次的好人卡来自第二区的鬼女リャナンシー。

报酬：魔力の香×2

あの娘にもう1度

接受地点：降车デッキ

完成方法：色男系列之二，这次要去超市，找凶鸟モーショボー要好人卡。

报酬：速さの香×2

クール・ビューティ

接受地点：降车デッキ

完成方法：色男系列之三，垃圾场的雪女ユキジョロウ。回来时有选项，自便。

报酬：运の香×2

梦现の逢濑

接受地点：降车デッキ

完成方法：色男系列之四，2区夜魔リリム。

报酬：体力の香×2

彼女の背中に別れを

接受地点：降车デッキ

完成方法：色男系列之五，垃圾场6F以上妖树スクーグスロー。

报酬：力の香×2

メルコムの仕事依赖(2)

接受地点：ボーディーズ1F

完成方法：很久以前任务的后续，这次是两个中级MP回复药チャクラポット。

报酬：15000块

ホーソンスピアが必要なのだ

接受地点：デルファイナス1F

完成方法：得到搜索隐藏门B之后在1F找到幻魔クルースニク，为了打倒宿敌クドラク，他需要武器ホーソンスピア，带来给他。这武器就是锻造任务1的奖励品。LAB也可以直接制造。

报酬：ベロボベスト（防具），クルースニク合体解封。

ペストクロップという镰を探してくれ

接受地点：デルファイナス1F

完成方法：得到搜索隐藏门B之后在1F找到幽鬼クドラク，为了打倒宿敌クルースニク，他需要武器ペストクロップ，带来给他。LAB可以直接制造。这里说明一下，直接完成任务并不能解封合体。完成后，要到1F最上端中间，会见到这对冤家决战的场景，之后才能解锁。

报酬：チェルノボベスト（防具），クドラク合体解封。

カゲが行く

接受地点：デルファイナス3F

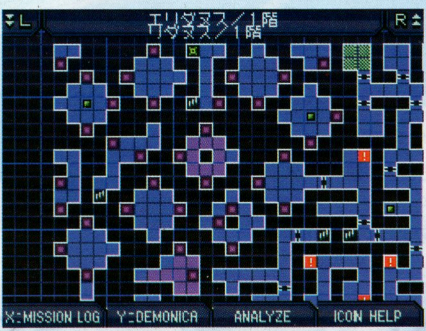
完成方法：治疗疯人病之后，在3F发现受伤的突击队员，他表示有个家伙没有被治愈，打伤了自己逃走了，让主角去追。追到4F，发现几个队员正在争执，选择“检查右手”（全员の右手を见たい），之后受到偷袭，开战。敌人很弱。

报酬：アバ・ディンゴM（一把不错的枪）

攻略研究

运命的交汇点——エリダヌス

终于来到了第五世界，エリダヌス，状似优雅的庭院和充满科幻风格的白色建筑勾勒出了一副诡异的景象。根据调查计划总部的导航信息以及最后的计算，这里，就是连接地球和大空洞的中继点バニシング・ポイント所在。接下来和总部通信的结果更是让众人精神一振：地球决定使用核弹对大空洞进行攻击，理论上有闭锁大空洞的可能，所以，当务之急自然就是找出中继点，逃离空洞！



在楼梯的左面有一个2F的台阶，向前可以找到某传送点，这里是整个地图的交通枢纽，先开出来没错的。这里的敌人比较多，比如抗物理的金鬼等。特别需要注意的是恶灵毗加茶（ピシャーチャ）和龙王薇维尔（ヴィーヴル，其实就是翼龙）以及蛇蜥（バジリスク），分别会使用爆弹和石化技能，主角没有抗性，不要大意。走不多远就看到L女守在传送点，之后去别处找到珍贵素材即可继续前进。一路上会遭遇到非常复杂的传送阵+大片的损害地形（毒+睡眠+伤害），如果装备插件的话可以减轻不少伤害。一路上会发生一些小剧情，比如看到C男睡在泥塘里（误很大），踹起来会得到一些道具。这里话说的很短，其实是个很长的迷宫，大家努力吧。总之，主角最后通过启动起来的电梯来到了最上层。路上有个转移点进不去，以后再说。

……虽然已经探测到了强大敌人的所在，但苦于没有进入的途径，正当主角一筹莫展时，亚瑟却忽然发出了紧急召回令。原来，观测班忽然在第三世界カリーナ探测到了活动的大型舰船反应。

众人来到了目标地点，却发现停泊的不是4号舰，而是一艘黑色的舰船，C男认出原来这是探查队主舰的原型机，莱多宁号。在身穿黑色DEMONICA乘员的监视下，主角见到了对方的负责人ジャック队长。原来，莱多宁号受雇于某巨大财团，仰赖调查队的资料，某些人类打起了大空洞的脑筋，这支队伍正是来"探宝"的……虽然很让人气愤，但其装备性能大大超出了调查队，硬拼没有胜算，亚瑟只好与之缔结互不侵犯条约——按照对方的要求，我方要将FORMA探索程式以及指定的三块珍贵FORMA带来作为契约礼物……

此时回到**エリダヌス**，之前被食尸鬼挡住的转移点就可以用了，继续绕迷宫吧。需要寻找到三个珍贵素材（**ハイドロアップル**、九重冰石、**エックス**金属）。这里说来只是一句话，但那个瞬移点迷宫实在是血泪啊，最好装上降低遇敌率和降低损害地形伤害的插件。找全之后去交差——放心，很快就能收拾小黑队了……

双方通过素材的交换缔结了条约，我方得到的礼物是新的隐藏门搜索程式。回到最上层走到一半，忽然有个声音怒气冲冲地指责主角："与黑之灾星缔约者啊！即使是这样，你们也无法回归故土！"众人冲进了门，守在中继点门前的是无限蛇乌洛波洛斯。对方不但攻击威力招招见血，更藉由中继点的能源补充，每回合回复体力。经过苦战之后众人终于将其击倒，但此时，异化的GORE队长出现了，而他居然管无限蛇叫母亲？！一阵奇异的波动过后，无限蛇复活并且一击重创了主角，无奈主角只好仓皇逃去……



无限蛇第一战。战前选项照例关乎立场。人间の力も限りない→不变

恶魔を敌とする力も尽きない→L
その力が欲しい→C

BOSS战 VS ウロボロス

无限蛇第一战，难度相当的高，原因无他，这家伙会每回合自动使用“エネルギー充填”回复大概160的HP，而且有物理和枪击耐性。如果输出不足，压根没法打持久战。加上其本身攻击又很厉害，大概这里将是许多一路走过来的玩家第一个被迫练级的地方。无限蛇弱火，尽量选取有针对性的仲魔，比如朱雀等，来对付它吧。它的物理攻击为单体两次，威力也很大，要当心。

轰雷：全体复数次雷属性攻击，连中一人的话相当痛苦。

灾厄の轮回：全体随机各种异常状态。非常危险！因为有可能附加催眠、爆弹等恶劣状态，应对不便，而且如果主角不幸中招石化，更会立刻game over，此时大概还没有好的防异常装备……真是头疼啊。

マハンマ：全体破魔属性即死，如果不耐破魔会很头疼，否则反而是个漏招。

デクンダ：打消自身能力下降状态，会在自己任意能力下降到3级以上时使用。

静寂の祈り：打消敌我双方辅助状态，会在我方能力提高3级时使用。

通过亚瑟的分析，众人发现原来有几批敌人正在塔的外围向无限蛇输送能量，所以想要干掉无限蛇，必须先把周围的敌人清理掉。照做之后，无限蛇果然失去了自我再生的能力，被主角打倒在地……GORE队长非常惊慌，消失得无影无踪，主角们则捡到了无限蛇留下的神秘的“无质量ソリッド”（无质量固体）。

虽然还有种种谜团没有解决，但出口近在眼前，主舰还是拔地而起，冲入了中继点。但很可惜，令人煎熬的等待并没有持续多久，飞船忽然受到了三个不明能源体的攻击，连亚瑟都被入侵而当机。当初在主角梦境中出现的三个绅士这次公然现身在荧屏上，飞船也失控坠地……

BOSS战 VS ウロボロス

打完无限蛇立刻强制剧情，之前能做的事情都做好再出发吧。前面还有几个杂鱼战，不值一提，略。

无限蛇第二战。本战中，对方不再有自我恢复的能力，但追加了一个威力极为凶暴的全员物理属性攻击技“断末波”，如果不耐物理的话，挨上几发确实疼的要命，尤其是断末波+先手轰雷/物攻直击主角致命，确实有点头疼，要善用防御以及道具的优先特性。准备几只耐物理的怪也好。

战斗后L女和C男分别会给出选项，选赞同的话属性就会偏向那一方，注意点吧。

心得&EX任务

心得略。能玩到这里的大家都很有爱，自己各有自己的玩法吧。本章能完成的EX任务如下：

ここに妖精の街を作りたいの（3）

接受地点：アントリア1F

完成方法：这次要的是雪人兄弟，LV12妖精ジャックフロスト、LV16妖精ジャックランタン。

报酬：珍贵素材（可制造走路时MP中回复的插件）。

锻造、锻造、また锻造(2)

接受地点：カリーナ1F

完成方法：这次是妖刀ニヒル+アヌビス妖石×3，前者好办，后者由于没有野生的阿努比斯，所以只好靠拣的或者靠仲魔阿努比斯升级时候赠予。装上升级时给素材的插件凹一下吧。（不过我记得在地图里起码能固定捡到2块就是了）。

报酬：妖刀サライ

贤者の书库（1）

接受地点：エリダヌス1F

完成方法：在1F一出门，会碰到埃及的托特神（猿猴），它要和主角猜谜语。方法是给出提示后，主角去找对应的恶魔进行对话，取得《托特录》。第一次题目的答案是在アントリア出现的骚灵（ポルターガイスト）。

报酬：水の书片。

贤者の书库（2）

接受地点：エリダヌス1F

完成方法：ボーティーズ5层以上出现的堕天使ビフロンス。

报酬：火の书片。

荒ぶる试炼(1)

接受地点：エリダヌス3F

完成方法：在3F西侧遇到四天王之一的增长天，与其对话接受试炼。要求全队不用回复、复活技打败他。他以物理攻击为主，弱点为冰，耐物理，针对弱点很快就可以打倒。

报酬：鬼神の木札（增长天合体解禁）。略偏

向CHAOS。

圣战前夜(1)

接受地点：エリダヌス3F

完成方法：在3F东侧遇到四大天使之一的Kazphel（カズフェル），要求仲魔的魔力合计60以下打倒它。主人公不受限制，所以很简单。

报酬：大天使の纸片（カズフェル合体解禁），略偏向LAW。

ある贵妇人からの搜索依赖

接受地点：カリーナ4F

完成方法：要得到隐藏门搜索B之后才能找到门。库秋林的母亲委托主角去寻找库秋林。先去ボーティーズ，在宫殿门口索敌，发现一只双头犬，双头犬说库秋林去帮师傅打架了（汗）。接着回到アントリア打莫拉克斯的房间碰到了库秋林的师父影之女王斯卡哈。看来完全不用帮忙的样子嘛……师匠说小库库刚走，应该没有走远。回到アントリア入口附近，在和入口平行的那条死胡同里索敌，就可以找到库秋林，对话后回去复命即可。

报酬：ゲイボルク（多次攻击的枪）、骑士の誓约（记载着密码“TRUST”），幻魔クー・フーリン合体解禁。

荒ぶる试炼(2)

接受地点：エリダヌス3F

完成方法：以全员MP1的状态打败鬼神广目天。问题是可以用道具补充MP……

报酬：广目天（コウモクテン）合体解禁。独钴杵（多次攻击武器），略偏向CHAOS。

圣战前夜(2)

接受地点：エリダヌス3F

完成方法：7回合以内打倒大天使Haniel。

报酬：ハニエル合体解禁，プラズマソード（两次攻击武器），略偏向LAW。

运命の助力

接受地点：エリダヌス3F

完成方法：还记得当年做过的世界树任务吗？再度来到世界树前，运命女神诺伦（当年是因为被强夺了力量才会变成狄斯……）等待着主角，而本次主角的任务就是——穿越回去，挽救当初危难的自己！准备完毕后传送回去，和LV44神树 世界树（イグドラジル）战斗。对方弱点为火，但实力相当强，而且会使用复数铳属性攻击，要当心。由于弱点和无限蛇一样，所以打无限蛇的方法同样适用。

报酬：ノルニルリング（戒指）、神树イグドラジル、女神ノルン合体解禁。

冒险谭を闻かせてくれ

接受地点：エリダヌス3F

完成方法：在3F西侧房间中主角碰到了堕天使代达利安，它会要求主角将三个楼层：ボーディーズ1F、カリーナ2F(黑暗区域除外)和デルファイナス3F地图踏满。

报酬：堕天使のしおり（制造插件）。完成后再度与其说话，它会要求其他楼层的踏破，每踏破一个楼层，主角会得到一定金钱的奖励，全地图踏破时，代达利安赠送全套能力香×5。

久远回廊——フォルナクス

从谜之三人众传送的图上看来，调查总部摧毁大空洞的作战失败了……调查队也没能返回地球，而且经过检查发现，重粒子通信机已经彻底被破坏了，今后无法与地球联系。严峻的现实险些让调查队员们失控，还好，亚瑟及时重新启动，并且通过分析，证明任务还有成功的可能，这才算是稳定了军心。众人打开屏幕，发现来到了一个金黄色的回廊，巨大的墙壁上镶满了意味不明的信息图样，仿佛是一部关于地球的百科全书一般。按照亚瑟的分析，打败无限蛇后得到的“EX物质”正是中继点传送的关键，如果能进入大空洞的最深处获得原初EX物质，还有返回地球的希望……所以亚瑟发令，寻找EX物质，探寻回程之路。



↑B1F相当高概率碰到黑骑士，大家斟酌。

任务23

フォルナクス的EX物质

主角在迷宫中行不多时，亚瑟忽然传来通信，原来观测班观察到附近有强力的恶魔反应，但位置并不确定。主角还来不及深究，魔王莫拉克斯就破墙而出，表示要报仇雪恨。这次它表示自己并不会重蹈覆辙，接着就现出了原型——魔王莫洛克（モロク）向主角攻来。

惯例战前对话：もう知っている/人间と别の地に生きろ/恶魔はみな消えるべき

BOSS战 VS モロク

老牛的第二战，对方招式基本没有变化，还是全体火焰、巨角连击（物理复数次）以及全体恐惧，只是能力提高了而已。虽然全体火还是很疼的，但由于有着不会消辅助魔法这个先天不足，两个雄叫过去，就变成杂鱼级别了。

干掉了莫洛克，主角的耳边想起了充满敌意的怨嗟之声，恶魔们叫嚣着要藉由母神迪亚马特（ティアマト）赐予的新身体，将调查队彻底消灭。主角本想深入查看，却被看不见的力量挡住了去路，此时，先前出现过的谜之“少女”——露伊·塞珐再度现身于主角面前。“她”告诉主角，フォルナクス的深处镇坐着四大母神之一的邪龙迪亚马特，正是它产下了若干强大的魔物支配大空洞的异世界，想要到达它那里，需要击败三匹守护的恶魔才可以——说完，她替主角消去了挡路的力量便飘然而去。

接下来的攻略顺序并不固定。三条路中，除了正中央的路暂时过不去之外，左边和右边分别各有一个以损害地形和暗黑区域为主的迷宫，里面各有一个BOSS，打完其中之一后自动发生剧情，顺序可自便。

任务24

击败三匹恶魔

虽然不知露伊是何方神圣（阁下！你女装都不换名字的么！），但亚瑟判断，可以相信其指引，于是发出了击败三匹恶魔的命令，由于恶魔们似乎对主角抱有很大的怨念，所以主角理所当然地成为了任务的最佳执行者。

左边的道路尽头是第二世界的米度拉斯，显然他对当时大意败给主角的事情相当耿耿于怀，于是，它变身成堕天使 密斯拉（ミスラ）再度与主角交战。战前选项从上到下对立场的影响分别是N/L/C。

BOSS战 VS ミスラ

实力一点也没有本质提升的家伙。唯一要注意的就是秩序之光的全员破魔效果。此外，本次它实用幻虚梦的概率提高了很多，其HP又比较高（2300左右），所以持久战时的MP是需要注意的问题。所诠初级，不会打消辅助魔法，到头来还是靶子啊靶子。



右边的道路尽头是猪王奥卡斯，凭借迪亚马特的力量，本次它以死神 奥尔戈斯（オルクス）的形态出战。战前选项对立场的影响分别是N/C/L。顺带一提，奥卡斯和奥尔戈斯本身没有神话传承上的渊源，大概只是因为名字相近才扯到一起吧。

BOSS战 VS オルクス



再战猪王，现在应该改叫大嘴了？总之，HP又变多了，将近2500，而且召唤出来的食材猪HP都有四百多，打起来着实有点费劲，还好以前的给食物上状态让其服毒的战术依然奏效。凭良心说其攻击威力还是很高的，但老毛病：全是物理攻击，都玩到这份上，一招鲜怎么吃得开。乐意的话甚至可以用高速仲魔放物反盾反死它。

刚刚打败了一匹仲魔，亚瑟忽然发出了紧急传令——原来，莱多宁号的佣兵部队进行了异动：他们居然以自己的力量在大空洞中创造出

了一小块空间，建立了基地进行研究。主角和C男作为有过接洽经验的人赶忙过去探听消息，却吃了闭门羹……无奈亚瑟只好下令撤退，不过C男显然不愿就此罢休，他主动提出要和巴嘎布一起在此监视佣兵的动向，亚瑟只好同意其请求。

打败任意一匹BOSS之后即会发生剧情，之后自动返回…BOSS附近是有珍贵素材的（太阳镜/干支月宫镜），忘拿的话还要重爬楼。处理完C男的事件之后回来把另一个BOSS打了，就会发生下面的任务了。

任务25

救援ジャック基地的JIMENEZ队员！

刚干掉第二匹恶魔，亚瑟忽然发出了紧急传令！原来在ジャック部队进行监视活动的C男忽然与对方部队发生了冲突。正当此时，对方部队头目ジャック切入了通信，表示双方进入战争状态，显然C男已经大事不妙……问及C男时，对方表示要将其处刑。亚瑟赶忙命令主角前往救援。

进基地前的选项无所谓，反正都是要打。作为敌人的基地守备意外的薄弱。这里要注意搜索墙壁，某个地方藏了隐藏的门，内有珍贵素材，可以开发暗视野B，棕色的黑暗区域也可以看到了。此外，B1的门进不去，调查周围墙壁找到隐藏门才能前进。最后在尽头发现一个研究员，逼问其大门的密码，选择“ヒメネスの暗证番号を闻き出す”，对方装傻说不知道，再问“研究员について”即可得到密码。

主角一路杀进了基地，发现了C男冲动的理由——佣兵部队居然使用恶魔进行非人道的试验。打败守卫之后，培养槽中半死的恶魔仍然诅咒着人类，主角只好切断电源了断其痛苦。（如选择不切断电源，则立场略偏向C）路上又再度遇到了露伊·塞珐，不过对方一付看热闹的态度。问出密码之后，主角冲进了研究室，但似乎已经来晚了一步…

面对主角的枪口，死性不改的研究员启动了融合程序。泡在培养皿里的C男和巴嘎布立刻产生了异变，主角本想马上切断电源，但却受到了C男的阻止。为了挽救仲魔的性命，C男恳求主角干脆用恶魔合体程序辅助，让自己和巴嘎布融和。一阵闪光过后，站立在主角面前的，是已经和仲魔融和的觉醒人JIMENEZ！

男要求主角帮他合体时，答应则倾向C，否则则倾向L。不过怎么选都一样就是了。融和之后的C男直接用手撕开了莱多宁号的大门（汗），罪魁祸首ジャック队长就在里面恭候二人的大驾。

BOSS战 VS ジャック

别看队长穿的很滑稽，但确实是个强敌。一方面，其攻击技十分凌厉，另一方面，损伤达到一定程度之后，他会使用强力回复技回复大量HP和能力下降，如果输出火力不足，基本没法打。一开始边上还有两个剥皮怪助阵，会放炸弹状态的，要先赶紧清掉。队长HP2000出头，恶魔各700HP。

五月雨击ち：强力枪击属性多次攻击技，不耐枪械的话会很疼。

ピュアブル一：回复约1000HP，打消自己能力下降状态。

黄昏の旋律：全体攻击+我方全员攻击力下降。

如果实力不足以强攻下队长，可以试试以下几种方法：首先是队长会中精神异常状态，所以可以试着给其附加魅惑。此外，其主要攻击技是射击属性，所以队伍中如果有射击反射的仲魔或者高速的物防盾魔法，会轻松很多；最后，他并不会消除我方能力上升，我们可以找个会能力上升的，把自己能力加满了再打。战后C男要给其最后一击，选择阻止的话立场会略偏向L，不过反正他都得死……

任务23&24

フォルナクス的EX物质
击败三匹恶魔

面对着已经脱离人类身份的C男，主舰上的意见分为了两派，以L女为首的一派坚持认为应该禁止C男继续进行任务，甚至应该让其进入休眠；C男自己和一部分友人则表示身份不影响参与战斗。最终亚瑟决定，给予C男新的任务——配合医疗班，全面检查和分析身体，算是缓解了矛盾。对于佣兵部队的残部，亚瑟决定由部分部队监视其动向，没收其战斗装备和研究设备，软禁居住。通过分析缴获的素材，主角一行获得了索敌B的新能力。是时候回归本来任务了。

拿到索敌B之后可以走中间的路了，在原来过不去的地方找到谜之恶魔，其实就是阿修罗的分灵……打败之后即可继续前进。在迪亚马特之前，还有个BOSS阿修罗要打，不过本次，“她”将以地母神阿修兰特的姿态应战。（注：阿修兰特和阿修罗也一点关系都没有，俩

人都不是一个神话系的……）战前选项依次是N/L/C。

BOSS战 VS アシエラト

也是个相当强化的BOSS。其特技，让我方全员MAD的アスラローガ仍然健在，而且使用频率更加频繁，基本上一场战斗中总会有队员不听使唤；而且无论是火属性攻击还是物理连击，威力都加大了很多。尤其是对方新招式“チャージ”，蓄力之后，下回合攻击威力非常大，所以一见到她蓄力，下回合一律防御，或者由必定速度高过她的人放物理护盾（比如主角丢物反镜）。即使是这样，主角HP不满，被チャージ+阿修罗连中数下仍然会毙命，所以可以考虑弄件有物理耐性的衣服给主角穿。

在迷宫的最深处，主角见到了四大母神之一的迪亚马特。对方显然对人类有着很深的成见，一言不合便大打出手。战败后，迪亚马特也倒下了，主角得到了新的EX物质，下一个空间会是怎样的呢？

BOSS战 VS ティアマト



实力非常强大的BOSS，如果不做有针对性的准备，以正常到这里的级别一定会陷入苦战。着重给大家讲解一下吧。首先，BOSS的HP高达4500，级别也有55之多，如果级别太低，还是去练练再来。BOSS的物理攻击为一回全体，耐枪击，火无效，吸冰，只有雷弱点和风通常这两个破绽，所以招式上一定要有针对性。

ラスタキャンディ：提升自己全能力1级。开始时会高概率使用，使用两次之后如没有受到影响，则开始高概率使用“母なる大地”。

黄昏の旋律：全体攻击+我方全体攻击力下降一级，效果非常致命，一定要想办法消除。

ブフダイン：冰属性单体高威力魔法。

ピュアブルー：HP回复约1000，打消自身能力下降状态。

母なる大地：必杀技，全员超大威力冰属性攻击，同时将伤害转化为自身HP回复。

ディアラハン：自身HP完全恢复！

开战后，BOSS会使用能力上升技能提升自己的能力，之后则会用母之大地、冰咒文进行攻击，无论如何要在其能力提升两级之前想办法对其进行消解。不过，BOSS有个行动规律，就是一旦自己的能力受到下降，就会使用回复技回复能力——比如BOSS用了两次全能力上升，我方则用了三次降防，BOSS就会加血，这样一来，BOSS没有受伤，能力则是除了防御力不变其他全部+2，一定要避免。稳妥的方法是用デカジャ打消其能力上升。此外，技能“天命反转”会大放异彩，此技能效果为将敌我双方能力变动交换，缺点则是有可能会MISS……本战有个重点，就是切忌使用反射类道具和魔法反射其攻击。一旦攻击被反射，BOSS下回合会高概率使用HP完全恢复魔法ディアラハン，会让人吐血的。如果准备一些冰属性魔法反射或者无效的仲魔（如弁财天），或者电属性技能突出的仲魔（如白虎），战斗会轻松一些。

心得&EX任务

本区可以得到不少特殊能力，尤其是索敌B，能找到一些新怪的哦。比如LV59的魔人 红骑士。红骑士的战术和迪亚马特很像，都是先自己加能力，然后使用全体魔法（中万能）进行轰炸，弱点为冰。至于行动模式，则是和白骑士有点像，专爱逮着HP少的打。

攻关顺序的话，由于打完佣兵部队可以得到暗视野，所以建议先打另外一侧的迷宫，此外本迷宫EX可以解封爱丽丝，她的魔晶上有超实用技能能量吸取，记得去拿。本章能完成的支线任务如下：

异国のマレビト神

接受地点：エリダヌス2F

完成方法：其实是上一章就能接到的任务。和エリダヌス2F的宇受卖对话之后，她委托你去找天照，之后来到フォルナクス可以遇到太玉命，得到“灵代神镜”，之后回エリダヌス2F，找那个保龄球脑袋的秘神对话即可。

报酬：闻得の勾玉（隐藏门搜索E），天照（アマテラス）合体解封。

贤者の书库(3)

接受地点：エリダヌス1F

完成方法：这次是フォルナクス地下6F的鬼女

阿特波洛斯（アトロポス）。
报酬：木の书片

ここに妖精の街を作りたいの(4)

接受地点：アントリア1F
完成方法：这次要求的是LV34妖精スプリガン和LV40妖精ヴィヴィアン，都有野生的。
报酬：アンサラ—ナイフ

メルコムの仕事依頼

接受地点：ボーティーズ1F
完成方法：交给对方一个グレイトチャクラ。
报酬：40000块，メルコムリング

ウサギをつかまえて!

接受地点：フォルナクスB1F（左侧）
完成方法：主角碰到了爱丽丝，她要求主角在月龄一周间抓到兔子。正确的路线是：B2F入口→第一个落穴落到B3→通过つ字回廊顶端的隐藏门追到对面→最后把兔子堵在角落里。之后爱丽丝就会将兔子剥皮、撒盐，炖成兔子锅。主角随时可以阻止，越早阻止，得到的道具就越好（其实也没什么好东西，宝玉轮而已）。之后爱丽丝就会和主角说“大哥哥也死·掉·好·吗？”，与LV55魔人 爱丽丝（アリス）战斗。

BOSS的魔力很高，但不会什么大威力魔法，主要是通过全员高概率咒杀“死んでくれる？”以及梦见针→永眠への诱い来进行即死攻击。只要主人公不被办掉就好了。
报酬：道具（宝玉轮～魔石），魔人爱丽丝合体解封。

贤者の书库(4)

接受地点：エリダヌス1F
完成方法：这次是アントリア地下1层的メルコム，不过这次是先要正常交涉，在向对方提要求时选择“什么也不要”才能够得到书片。
报酬：金の书片

ニククッタラニクッタラシイ

接受地点：エリダヌス2F
完成方法：要先做了天照那个任务，得到隐藏门搜索才能接。和地狱犬说话，它叫你去找双头犬……在无限蛇那层。和双头犬对话后回去交差，之后再度去アントリア找鬼（オニ）对话，最后回去交差即可。
报酬：麻痹はらいのリング
接受地点：エリダヌス2F
完成方法：同上要做天照的任务。奥丁说他的马跑丢了，叫你去找。带LV56的圣兽スレイプニル给他。
报酬：オーディンリング

幻之大地——グルース

由之前出现的场景笼罩的幻之世界，调查队已经越来越接近大空洞的核心。很意外地，本次主角们碰上的居然是马赛蒙特的手下，天使。而当冒险陷入瓶颈时，马赛蒙特提出的建议让主角着实吃了一惊…

任务26

グルース的EX物质

角一行走不多远就发现了一个空间转移点，但此处意外的有天使把守，无奈只好继续向前，不过不久，主角就在充斥着幻象的迷宫中迷了路。迷宫中，天使马赛蒙特再度现身，表示天使在这里建立了秘密基地，并且邀请主角和L女前去商讨事宜，但此时亚瑟方面忽然传来了联络……

开始时分别和L女、C男有对话选项，影响很小可以自便。无论怎样都是L女陪同主角一起探索。在迷宫中，可以找到珍贵素材丰壤の角，开发解锁E，但素材位于某个死胡同尽头的隐藏门后，需要先完成天照任务得到隐藏门搜索E才能开。之后在宫殿中碰到变态绅士，对话后回头进入隐藏空间A，与马赛蒙特对话发生剧情。

任务27

镇压佣兵部队残党

前不久才被镇压的佣兵部队，趁监视人员疏忽之际抢夺了武器装备再次起事，对方的头目还公然来电向调查队叫嚣，表示已经将监视部队全部杀死，突击队虽然可以攻入佣兵部队基地，但苦于无法进入对方主舰，情况十分棘手。

此时，主角和L女正在天使基地中会晤马赛蒙特——对方提出了一个相当惊人的方案：让主角或L女接受天使的“赐福”，变为神的使者，这样，就可以用圣歌的力量驱逐邪恶。面对天使的劝诱，L女下定决心，答应了马赛蒙特的要求，随着赐福仪式的完成，威光凛凛的L女出现

在主角的面前……



没有战斗，但有关键对话。首先是变态绅士问主角意下如何，自分が天使になると言う是自己也答应接受赐福，默っている则是默不作声。虽然结果不会变，但第一个选项会使得立场大幅度倾向LAW，要注意。如果属性是极C的话，这里则不会有第一个选项出现。

其次是L女变身之后，问主角自己的新形象怎样，选项分别是：

绮丽だ（漂亮）→倾向LAW

恐れ多い感じ→倾向CHAOS

何も问题はない→立场不变

新生的神之使者与主角、C男一起来到莱多宁号之前，放声歌唱。很快，主舰的门都打开了，叛乱的佣兵部队鱼贯而出，跪在地上高呼万岁。虽然问题很简单地解决了，但这个堪比洗脑兵器的场面却使得主角和C男感到深深的不安……在C男的催促下，叛乱头目释放了被关押的恶魔，对方谢礼之后退去。通过搜寻，众人发现了珍贵素材“巨人の牙”，回到LAB中开发，得到开拓隐藏空间B的能力，探索也得以继续。

任务26

グルース的EX物质（2）

凭籍新的能力，主角进入了恶魔们的幻影防线中，但走不多远，就被一道封印门挡住了去路，无奈只好另谋他路。在隐藏空间深处，主角碰到了前不久被解放的恶魔，正是它们在看守着隐藏的门扉。恶魔之长表示主角虽然是救命恩人，但恶魔对人类成见很深，不可能让主角直接通过，接着它提出了条件：只要能将恶魔的大仇人——目前已皈依天使势力的佣兵部队全部杀死，就可以让主角过去……

主角满怀心事地回到主舰附近，心中还想着刚才与C男的交谈，C男力劝主角答应恶魔的要求，主角却还没下定决心。在飞船门口，主角碰到了L女，她则表示，可以用自己的歌声让恶魔也皈依LAW的势力。主舰上，探查队的众人也无法统一意见，分成了几个派别争论不休，最后，亚瑟还是将决定权给予了主角，而主角的回答是……。

天使和恶魔的空间中各有几个门，需要立场是L或者C才能打开，此外天使营地里还有个暂时无法通过的门，那个是2周目才能进的隐藏迷宫，不用管它。对于恶魔的提议，有三条路线可以走，分别会使得自己的立场大幅度倾向L/C或者保持N，三条路线分别如下：

L路线

答应L女的建议，让L女用圣歌对恶魔们洗脑。去飞船门口找L女对话即可，然后只要再度去找恶魔头目即可开门。

N路线

直接自己去找恶魔之长，选择打倒恶魔强行突破，与邪鬼 グレンデル对战。对方比起遭遇的杂兵只有HP高一些而已……

C路线

与C男对话，之后一起去歼灭佣兵部队。叛军头目会进行反抗，其能力就是个缩水版的ジャック队长，也会用复数枪击和回血，不过以现在的实力还是很简单的。

解除了封印的门扉，主角继续探索，走不两步却觉得天旋地转，抬眼一看，却是GORE队长身穿DEMONICA出现在眼前。队长表示，人类是无法战胜恶魔的，大空洞也注定要吞噬地球，他命令队员们举枪自尽，得到最后的荣誉——不过显然，这种鬼把戏无法动摇众人的决心，主角大声出言斥破了幻觉。幻觉消褪之后，依旧是异化的GORE队长站在主角的身边，但是，队长居然叫出了主角的名字……

原来，队长在刚进入大空洞时牺牲，到达第四区时，尸身被无限蛇带走并且改造成为超进化体——人类进化的可能性之一，同时也具备了知识和力量。无限蛇被主角打倒后，失去了控制者的队长无所适从，于是投靠了另一位母神，镇坐于グルース的幻象女神摩耶，摩耶则利用他来迷惑主角。不过，主角坚定的意志打破了摩耶的幻术，更唤起了队长曾经为人的记忆，于是是——现在站在主角面前的，就是货真价实的，大空洞探查队队长GORE。

超展开啊，这里还是挺燃的。主要是大家



要注意一点：后面我们讲到摩耶夫人的打法，不能用攻击咒文，所以估计会有不少玩家会在这里重新组织阵型，以物理攻击和物理技为主，但实际上，最后一个迷宫中，往往有很多耐物理的敌人，需要魔法来清场，所以大家在编排阵型的时候不要太豪华了，够用就行了。

回到主舰的队长使用精神波联结了亚瑟，将知识传给了它。亚瑟说明，原来大空洞是地球的“防卫机制”，每当文明威胁到地球的存继，大空洞就会出现，吞噬文明，恶魔，包括各个异世界，无不以地球文明（如神话传承）作为蓝本。大空洞出现时，有四个较强的能源体具现化，即所谓的四大母神，分别是无限蛇乌洛波洛斯，迪亚马特，摩耶以及最后的大灵母メムアレフ，如果能消灭这四个个体的实体，是可以消除大空洞的……于是，探查队带着重新拾起的希望向着迷宫深处进发了。

BOSS战 VS マーヤー



这个是读成摩耶而不是玛雅，不要搞错了。出处是印度教的哦。言归正传，摩耶夫人的实力说不上很强，但特点非常鲜明，需要有针对性的打法才能获胜。首先是石化对策一定要做好，其次务必要带上能够打消敌人能力上升的技能。其招式如下：

幻影の秘术：自身命中和回避大幅度提升，用了两次的话基本别想摸到她了。而且，天命反转会打空，寂静之祈消不掉……所以最好还是直接用デカジャ消掉。

乱れ狂う暴乱：大家熟悉的全体随机物理攻击。

极めし魔涡：全员大伤害，附加石化。知道为什么要石化对策了吧……就算不石化，威力也够受。

アギダイン、ブフダイン、ジオダイン、ガルダイン：四属性单体大伤害魔法，一开始就会使用，所以最好不要有属性弱点。

アギゲイト、ブフゲイト、ジオゲイト、ガルゲイト：敌人专用的单体绝大伤害属性魔法，会在HP减低后使用，最好降攻对应。

M・A：单体必中万能属性攻击，伤害量固定为对象的HP，自身HP回复同等数值——说白了就是注定一击必杀。这个技能平时是不会使用的，但只要队伍中有任何人使用了包括万能属性在内的攻击魔法、铳技能，就必定使用这个还击，也就是说本战绝对不能使用攻击魔法。所以战术自然也就应该是以辅助魔法削弱对方、提高自己，以物理系技能为进攻主导。这个家伙弱铳的，刹那五月雨击等技能会非常有效。

デカジャ、デクンダ：会在能力变动3次时使用打消，惯例。

心得&EX任务

本区能搜出的魔人是苍骑士，物理系，不过级别高的实在有点离谱，打起来会很累。此外由于级别跨度开始提升，所以一路不练级的玩家可能会稍有吃力之感，好好策划一下队伍吧，后面还有得让你练级的。本章有两个支线任务要不同立场。其实只要做完妖精之街的任务然后去和妖精街的哥布林说话，就会出现哥布林挖洞的选项，这里选择帮忙挖洞则略偏向LAW，选择抢走道具则略偏向C，反复刷几次就可以变立场了……不过很累就是了。

本章能完成的支线任务如下：

ラクダに乗った贵妇人

接受地点：降车デッキ

完成方法：色男任务的最终回，要找グルースB2的堕天使ゴモリー交谈。

报酬：运の香×2、ゴモリーの传言（密码）

ここに妖精の街を作りたいの(5)

接受地点：アントリア1F

完成条件：妖精街任务的最终回。要妖精王夫妇（LV50オベロン、LV60ティターニア）。

报酬：クリッティカー。与奥博龙对话还可以获得妖精王の铠。

锻造、锻造、また锻造(3)

接受地点：カリーナ1F

完成方法：ムラクモレプリカ和オノゴロ石×2。

报酬：アメノムラクモ（最强剑备选之一）。

荒ぶる试炼(3)

接受地点：エリダヌス3F

完成方法：要解锁C才能接，来得太晚了啊。仲魔最大HP300以下打倒持国天。

报酬：持国天（ジコクテン）合体解禁，霸王の铠，略偏向CHAOS。

圣战前夜(3)

接受地点：エリダヌス3F

完成方法：要解锁C才能接，全员含主角在内平均级45级以下打掉ハニエル+カズフェル。带两个1级的不就完了……

报酬：法の衣，略偏向LAW。

荒ぶる试炼(4)

接受地点：エリダヌス3F

完成方法：必须CHAOS立场才能接，级别合计150以下打败毗沙门天。

报酬：毗沙门天（ビシャモンテン）合体解禁，　梨伽罗の剑，立场更偏向CHAOS。

圣なる者の龙退治

接受地点：エリダヌス3F

完成方法：必须LAW立场才能接，打败魔人 大淫妇（マザーハーロット）……说是现在能完成，但是对方93级，开打连动的机会都没有就会被全灭的，还是以后再来吧。战斗后有如何处置大淫妇的选项，123分别对应L/C/N。

报酬：大淫妇（LV93魔人 マザーハーロット）合体解禁，天御剑。

母之大地——ホロロジウム

漫长的冒险终于来到了终章，而主角也面临着游戏中最重要的路线选择，究竟L、N、C哪个才是你心目中的真结局呢？一直以来都在剧透的我，这里隐瞒了一段相当重要的剧情，如果确实有兴趣的话，请务必去玩一周目游戏吧！本攻略以N路线为准。



一开始，GORE队长就要向主角提出关键的问题，这决定了最终的路线分支，所以全文如下。要注意的是，如果本身的属性为极L或者极C，那么选项干脆就不会出现，而是自动切入对应的路线。

“自分の身に悪魔を宿す意志はあるか？”

ある→CHAOS路线确定

ない→下一问

“神を称える歌唱に心を预けるか？”

预ける→LAW路线确定

预けない→下一问

“地球の未来を委ねられるべきは谁なのだ？”

全ての人间→NEUTRAL路线确定

混沌の悪魔たち→CHAOS路线确定

法と秩序の神→LAW路线确定

之后，如果不是N路线的话要和队长战斗。队长的招式很多，不过他不会消除辅助状态，所以两个雄叫两个溶解吐息过去，就萎掉了……真是有够乌龙的BOSS。如果是N路线的话，队长就会带主角参观总BOSS，然后将能够看破总BOSS实体的力量交给主角后领便当。

任务29

获取破坏爆弹的材料

按照队长最后的托付，最后的计划开始了。为了破坏大空洞，主角要去各个世界，搜寻四枚拥有极高能量的“宇宙卵”，以及作为引信的4号舰的核弹头。奔走于大空洞上下的主角，面前的敌人是……

アントリア：打开以前打不开的门前进，很快就能找到宇宙卵。看守的BOSS是孙猴子。齐天大圣有物理攻击无效、咒杀破魔无效和火焰的耐性，不过弱冰弱雷。其基本战术就是使用挑

发降低我方防御力之后使用单体大伤害モータルジハード，HP很少，不堪一击。

ボーティーズ：终于诀别的时刻到来了。拦在ボーティーズ宇宙卵和四号舰遗骸之前的是昔日的同伴L女，双方一言不合，终于兵戎相见。L女是一个相当强悍的BOSS，其主要招式如下。

断末波：全体物理攻击。

メギドの雷火：全体雷属性绝大威力攻击。

ライトハンド：全能力上升+HP回复

咎歌：全员伤害+魅惑

デカジャ：打消我方强化状态。

敌人的HP高达7500，持久战几乎成为必需。开始时，主要以断末波、裁决雷火进行攻击，此外，附带魅惑的普通攻击也要当心。HP减少后就会开始使用ライトハンド加能力，一定要及时解消掉。由于咎歌附带魅惑效果，所以队伍往往不能发挥全力，如果主人公正常的话，让他丢道具吧。最后的BOSS一个比一个野蛮，如果连她都打不过，那还是老老实实的练级为好。

カリーナ：BOSS是国货哎，山海经中的龙神烛阴（ショクイン），不过超弱，干干脆脆的干掉。

デルファイナス：BOSS是天使ケルプ，会使用全体中万能、全体高概率破魔和天扇弓。不过这家伙行动模式和四骑士一样，会可着HP最低的人打，所以其实并没有想象中那么厉害……

通过LAB的努力，破坏大空洞的爆弹制造完毕了，但众人刚刚赶到最终迷宫门口，电梯却被闻讯而来的恶魔炸了个粉碎——于是，主角只好自己爬下七楼了。

任务28

ホロロジウム的X物质

（剧透略）作为女神转生的最终迷宫，其规模和恶心程度绝对不是一句两句能说清楚的，所以大家还是要自己努力。这里特别提醒大家几点：首先是一定要装上防止地形伤害的插件。此外，大幅度降低遇敌率的那个最好也能装上，多余的2格就随便了。下到地下5层之后出现了看不到边界的地图，而且要打C男，所以之前一定要踏地图全了，找到记忆点和恢复点再继续前进。

BOSS战 VSヒメネス

与C男的男子汉对决。C男的实力非常强劲，而且其弱点是随回合变化而改变的，固定耐枪击，吸火，弱点则在冰、电、风之间切换。其HP多达将近9000，而且物理攻击是全体的，是个厉害的肉搏战角色。

シャッフラー：无耻技，全员攻击附带爆弹状态。如果有人中招的话，中招者防御或者换下，主角直接丢アムリタ别心疼，否则被打爆的话绝对够受。

ケイオスタック：随机多次铳属性超大伤害，非常危险，在提了一次状态的情况下，几乎两击就可以将满血的主人公击毙，所以要么降低其能力，要么老老实实的准备铳击耐性。

地狱の业火：随机多次火属性攻击。

ダークマター：我方全员特大万能属性伤害。平时只有在HP低下时才会用，但一旦我方使用反射道具或者魔法，就会无条件处这招，所以反射固然是好，也不要偷鸡不成丢把米啊。

レフトハンド：全能力上升+HP回复。

デカジャ：打消我方强化状态。

最后的最后，主角终于踏入了大空洞的核心，周围犹如原始地球的风貌，正是大灵母メムアレフ愤怒的象征。随着主角逐渐临近大地也不断震颤，将地球对人类的怒意传达过来。在总BOSS门前，亚瑟发出了最后的命令：消灭大灵母，引爆大空洞，将未来还给人类！

BOSS战 VS大灵母メムアレフ



总BOSS第一战。注意：本战，级别最好不要比BOSS低5级以上，因为总BOSS的等级补正非常明显，级别低，就算能力不坏，也是攻击乏力防御不足，更何况后面还有连战第二形态……由于有着丰富多彩的属性攻击，所以仲魔最好不要有属性弱点，主角则一定要抗石化（除非你对自己运气有信心）。最好是主角专门道具役，仲魔多预备几匹，有完全恢复魔法和

招来舞踏者优先。其招式如下：
火、冰、雷、风：四属性全体攻击，威力很大，如果是弱点属性，同级别下一击伤害在400左右。
光、暗：全体高概率破魔、咒杀。
アスラローガ：和阿修罗一样的全员MAD，而且由于没有规律，显得更加危险。主角伺机丢アムリタシャワー，仲魔来メシアライザー比较好。
キス・マー：全体随机物理攻击，超多次，6–8次，几乎注定有人要连着中，不升能力的话别想硬抗下来……
始祖の理：HP回复+打消敌我双方辅助魔法。
灾厄の轮回：无限蛇的看家本领，全体攻击附带特殊状态。

BOSS战 VS 虚大灵メムアレフ



真·总BOSS战。由于是连战，所以衔接要做好。BOSS每回合有两个反射和一个弱点属性，如果装备了能看弱点的插件ギボアイズ，会轻松很多。此战中严禁使用反射系道具和魔法，因为总BOSS新追加了几招——上面那些也都还有，实在是很头疼啊。梅塔特隆、黄龙、大喇叭都在吗？
大洪水：全体大威力攻击+命中、回避下降1级。
メム＝アレフ：L/N/C随机某立场的怪物自动归还。
M·A：100%万能即死，会在我方使用反射系魔法技能时使用。

由于不容易突到弱点，所以本战没有必要去组CO-OP，而应该岔开属性，防止出事。如果属性太过集中，很有可能受到メム＝アレフ→キス·マー，主人公即死COMBO。尽量利用万能属性的攻击以及ラスタキャンディ、ランダマイザ这两个辅助系神技来降低难度吧，胜利就在眼前！

心得&EX任务

二周目的福利如下：恶魔召唤和合体不受级别限制；最初就有12个档位；追加实用插件。
レッドカーペット：随机遇敌率为零。
フロストアイコン：图标上有个雪人标记。
手札は七枚：装备它后，可无视容量装备其他任意六枚插件。
新女神转生（暂）：搞笑道具，每次装备都出现不同的信息。
スキャニングゼロ：任务获得，可描绘暗影地区的地图。

能够继承的东西包括如下几个方面：钱、装备、使用类道具、FORMA素材、图鉴、恶魔合体解封、成就。非常遗憾的是不能继承魔晶和级别。此外二周目还追加了隐藏迷宫和任务。还记得摩耶那个地图有个被天使拦住的门吗？隐藏迷宫和BOSS恭候大驾。

最后才能完成的支线任务如下：

ブラックボックス回收(2)
接受地点：降车デッキ
完成方法：其实早就能接了，到后四个地图各找一具尸体。具体方位大家自行探索吧。
报酬：コペルニクス（必定发生合体事故的插件）

贤者の书库（5）
接受地点：エリダヌス1F
完成方法：分别和エリダヌス的妖精薇薇安（ヴィヴィアン）以及ホロロジウムB6F的魔王苏鲁特（スルト）对话。
报酬：月の书片（邪神赛托的登陆密码）、天帝之剑（N专用剑）

机龙の秘密
接受地点：降车デッキ
完成方法：与ホロロジウム出现的邪龙ファフニール对话，依次选择“想要你身上的一部分”“单纯为了好奇”，之后从螺丝、鳞片和电路中选择一个。
报酬：按部件不同报酬各异。螺丝：武器ドラゴンファング；鳞片：铠甲ドラゴンベスト；电路：饰品 ドラゴンリング。

永劫の一节
接受地点：ホロロジウム1F
完成方法：与鬼女兰达（ランダ）对话，得到ランダの尖爪，之后回来交差。

报酬：グレイトチャクラ

魔の幻影

接受地点：ホロロジウムB6F

完成方法：LAW路线限定，注意是路线而不是立场。最后选定路线后，回グル—ス天使基地，找原来马赛蒙特那个房间的天使谈话。之后在ホロロジウム地下6层碰到了大天使喜羊羊（误很大），它委托你去打败魔王波旬。回去打摩耶夫人的地方打败マ—ラ即可。

报酬：大天使セラフ合体解禁，魔王マ—ラ合体解禁，セラフ加入。

マ—ラ样のご依赖

接受地点：グル—ス

完成方法：CHAOS路线限定，完全就是上面那个任务反过来。先找恶魔营地的恶魔之长说话，去摩耶夫人房间找马拉，最后去地下六层打喜羊羊。

报酬：大天使セラフ合体解禁，魔王マ—ラ合体解禁，マ—ラ加入。

尾声

经过激烈的战斗，大灵母被归为了虚无，支撑大空洞的四大母神都不存在了，大空洞的空间也发生了动摇，调查队众人赶忙赶到了中继点准备脱出，但此时，亚瑟却宣布了一个让人意外的决定——它命令船员全部在舰桥集合脱出，自己则决定留在动力部引爆宇宙卵爆弹。亚瑟表示，现在它的体内存储着GORE队长所给予的，不应该属于这个世界的知识，如果这个知识流入现在人类社会之中，会对人类产生何种影响会很不好说，于是它决定留下来自毁……

“在做出这样的决定时，我感觉到了相当的矛盾和抵触，我想这就是人类被称为恐惧的感觉吧？主人公（人名）哟，你是坚强的，所以，请你把GORE队长留下来的力给我，让我有勇气面对毁灭吧。”面对着亚瑟有如一个真正的人一样委婉的请求，主角又怎能拒绝呢？主舰的前半段拔地而起，消失在中继点中，亚瑟则静静地引爆了动力部的核弹，发动了宇宙卵爆弹。

“蓝色的天空，白色的大地……这里是，地球！！”大空洞消失了，失去动力的1号舰静静地躺在南极的冰原上，救援的部队正从远方赶来。人类、恶魔、DEMONICA……环境污染、纷争，从恶魔的手中取回未来的人类，接下来又将走向何处呢？

二周目时，会追加三个任务，一个隐藏迷宫以及一个最强隐藏BOSS。大家有兴趣的话，试着走另一条路线吧。这次路线的处理和结局方面感觉很不错，我个人的观点是CHOAS>NEUTRAL>>>>LAW。嘿嘿。追加的三个隐藏任务如下：

谜の装置

接受地点：アントリア1F

完成方法：还记得妖精之街前面那根有奇怪纹路的石柱吗？二周目时调查它即可开启这个BOSS RUSH任务。要连续和流程中出现的BOSS进行战斗，每个BOSS都有规定回合数的哦。最后会根据战斗表现给与物品，其中包括能力香系列。

报酬：各种道具（依表现而定）

太母の墓碑铭

接受地点：グル—ス1F

完成方法：天使基地（隐藏空间A）一周目时候进不去的地方开启了，本次的目的是先向里探险一段，打败BOSS威灵 アリラト。除了级别非常高之外，其攻击方式是比较简单的，必杀技是コンセントレイト蓄力→メギドラオン万能轰炸。如果有级别的话就不怕他。只是要注意不能使用反射道具，否则他会用ディアラハン加满血。

报酬：アリラト合体解禁、珍贵素材（可制造能描绘黑暗区域地图的插件）。战后的问话，如回答“是”（はい）的话，则触发最终隐藏任务。

伪神の幽闭

接受地点：グル—ス1F

完成方法：打败本作的最强隐藏BOSS邪神 デミウルゴス（造物主的别称）。这BOSS烦死人了，除了万能属性之外，其他属性全部反射，只能一直用万能轰炸了。最后一个BOSS自己摸索打法去吧。

报酬：造物主（デミウルゴス）合体解禁。



名称	大小	用途	必要フォルマ
エネミーバイバイ	2	遇敌率降低	魔王の石片
エネミーララバイ	4	遇敌率大幅度降低	妖精の眠り石
エネミーホイホイ	2	遇敌率上升	道行の勾玉
エネミーコイコイ	2	遇敌率大幅度上升	妖精の香り石
レッドカーペット	5	不遇敌	—
HPリカバーSI	1	行走中自身HP小回复	—
HPリカバーSII	2	行走中自身HP中回复	魔王の胃液
HPリカバーMI	3	行走中全队HP小回复	魔王の石片
HPリカバーMII	5	行走中全队HP中回复	吸时性アステリア
MPリカバーSI	3	行走中自身MP小回复	魔王の胃液
MPリカバーSII	5	行走中自身中回复	妖精の竖琴
MPリカバーMI	5	行走中全队小回复	吸时性アステリア
MPリカバーMII	7	行走中全队中回复	堕天使のしおり
ハニー・ビー	1	下屏地图显示方法改变	—
スキャニングゼロ	5	可描绘暗影地区地图	ナバテアの\ 石
フロストアイコン	0	主角地图图标变成雪人	—
ナース	2	降低损害地形的伤害和异常概率	魔王の胃液
メディック	4	大幅度降低损害地形的伤害和异常概率	妖精の愈し石
百太郎	3	一定几率回避奇袭	フェザーロック
サプライザー	2	先制攻击概率上升	道行の勾玉
ギボアイズ	3	攻击对目标无效时图标显示×	—
ヒロえもん	2	敌人落物率上升	フェザーロック
ホワイトアルバム	3	获得经验值增加	夜魔の甘露酒
シュセンドー	3	获得金钱增加	夜魔の甘露酒
珍兽コンバータ	0	合体结果魔兽→珍兽	珍兽の玉
魔人コンバータ	0	合体结果幻魔→魔人	死兆石
秘神コンバータ	0	合体结果魔神→秘神	秘密の经典
コペルニクス	0	必定发生合体事故	—
フラカストロ	0	不会发生合体事故	魔王の石片
狂神招来	0	合体事故时，如有可能则必定诞生狂神	
ラプラス	0	合体结果级别升高	邪龙の盐块
パラケルスス	0	使用现在级别代替原始级别合体	道行の勾玉
プレゼンター	2	仲魔升级时容易赠与道具	魔王の真瑜牛角
ロングバースデー	4	仲魔升级时必赠予道具	邪龙の盐块
ギャンブラー	1	仲魔升级时容易技能变异	魔王の石片
ダブルダウン	2	仲魔升级时必然技能变异	鬼神の木札
ヘラクレス	2	升级时候一定概率额外+1力	鬼神の木札
オルフェウス	2	升级时候一定概率额外+1魔	大天使の纸片
オライオン	2	升级时候一定概率额外+1体	鬼神の木札
アキレス	2	升级时候一定概率额外+1速	大天使の纸片
テセウス	2	升级时候一定概率额外+1运	大天使の纸片
フルムーントーク	1	满月时可进行简单问答	フェザーロック
グリーングラス	5	敌人主动投靠概率上升	吸时性アステリア
ライトインヘル	2	敌人休战概率上升	魔王の真瑜牛角
リラクゼスプレー	5	交涉破裂时，变化一次谈话氛围	フェザーロック
ティー・アミティ	2	恶魔拒绝加入仲魔时，改变其想法	邪龙の盐块
プラスアイテム	5	恶魔给予道具时，多拿一份	魔王の真瑜牛角
プラスマッカ	3	恶魔给予金钱时，多拿一些	魔王の真瑜牛角
ウィズアイテム	3	恶魔加入时赠送道具，不可与其他ウィズ系并用	夜魔の甘露酒
ウィズマッカ	3	恶魔加入时赠送金钱，不可与其他ウィズ系并用	夜魔の甘露酒
ウィズヒール	3	恶魔加入时进行回复，不可与其他ウィズ系并用	夜魔の甘露酒
フレンドアイテム	3	队中有同类恶魔时，交涉得到道具，不可与其他フレンド系并用	魔王の胃液
フレンドマッカ	3	队中有同类恶魔时，交涉得到金钱，不可与其他フレンド系并用	魔王の胃液
フレンドヒール	3	队中有同类恶魔时，交涉获得回复，不可与其他フレンド系并用	魔王の胃液
手札は7枚	9	可装备其他任意6枚插件	—
新女神转生（暂）	1	搞笑道具	—

种族	大天	女神	灵鸟	神树	天使	妖鸟	妖魔	天女	邪神	凶鸟	妖树	魔神	神兽	圣兽	幻魔	妖精	魔兽
大天	—	幻魔	天使	天使	邪神	灵鸟	神树	女神	—	—	—	女神	灵鸟	灵鸟	女神	天使	神兽
女神	幻魔	精灵	天女	大天	妖魔	天使	天女	神树	—	—	—	神兽	魔神	灵鸟	神树	幻魔	堕天
灵鸟	天使	天女	精灵	妖鸟	妖鸟	天使	外道	神树	—	—	—	圣兽	大天	妖鸟	圣兽	女神	妖鸟
神树	天使	大天	妖鸟	精灵	大天	灵鸟	幻魔	女神	—	—	—	妖魔	天女	魔兽	妖精	幻魔	神兽
天使	邪神	妖魔	妖鸟	大天	精灵	灵鸟	妖鸟	女神	凶鸟	—	凶鸟	大天	妖精	神兽	天女	天女	圣兽
妖鸟	灵鸟	天使	天使	灵鸟	灵鸟	精灵	天女	妖精	凶鸟	妖虫	凶鸟	大天	妖虫	神兽	神兽	天使	妖魔
妖魔	神树	天女	外道	幻魔	妖鸟	天女	精灵	妖精	邪鬼	妖树	邪龙	妖精	地灵	龙王	夜魔	天使	神兽
天女	女神	神树	神树	女神	女神	妖精	妖精	精灵	外道	幽鬼	凶鸟	鬼女	妖精	天使	女神	女神	神兽
邪神	—	—	—	—	凶鸟	凶鸟	邪鬼	外道	—	邪龙	邪鬼	—	—	—	—	邪鬼	妖兽
凶鸟	—	—	—	—	—	妖虫	妖树	幽鬼	邪龙	—	邪神	—	—	—	—	妖树	妖虫
妖树	—	—	—	—	凶鸟	凶鸟	邪龙	凶鸟	邪鬼	邪神	—	—	—	—	—	幽鬼	妖兽
魔神	女神	神兽	圣兽	妖魔	大天	大天	妖精	鬼女	—	—	—	—	幻魔	神兽	死神	幻魔	圣兽
神兽	灵鸟	魔神	大天	天女	妖精	妖虫	地灵	妖精	—	—	—	幻魔	精灵	魔兽	魔神	鬼神	灵鸟
圣兽	灵鸟	灵鸟	妖鸟	魔兽	神兽	神兽	龙王	天使	—	—	—	神兽	魔兽	精灵	妖精	魔兽	灵鸟
幻魔	女神	神树	圣兽	妖精	天女	神兽	夜魔	女神	—	—	—	死神	魔神	妖精	精灵	魔神	圣兽
妖精	天使	幻魔	女神	幻魔	天女	天使	天使	女神	邪鬼	妖树	幽鬼	幻魔	鬼神	魔兽	魔神	—	妖鸟
魔兽	神兽	堕天	妖鸟	神兽	圣兽	妖魔	神兽	神兽	妖兽	妖虫	妖兽	圣兽	灵鸟	灵鸟	圣兽	妖鸟	精灵
地灵	魔神	神树	妖魔	妖精	堕天	凶鸟	地母	圣兽	邪鬼	外道	妖虫	妖鬼	神树	恶灵	死神	夜魔	妖魔
龙王	妖鸟	妖树	—	妖鸟	妖虫	魔兽	妖鸟	妖树	邪龙	妖虫	邪龙	魔兽	龙神	龙神	神兽	灵鸟	妖兽
死神	—	—	—	—	邪神	恶灵	幽鬼	恶灵	魔王	恶灵	恶灵	—	—	—	—	恶灵	恶灵
妖兽	—	—	—	—	凶鸟	外道	妖虫	—	凶鸟	妖虫	凶鸟	—	—	—	—	妖树	妖虫
邪鬼	—	—	—	—	邪龙	凶鸟	幽鬼	幽鬼	幽鬼	—	—	—	—	—	—	幽鬼	妖兽
妖虫	—	—	—	—	凶鸟	凶鸟	妖兽	—	凶鸟	恶灵	恶灵	—	—	—	—	妖树	妖兽
破坏	死神	地母	大天	—	堕天	堕天	夜魔	鬼女	—	—	—	地母	龙神	龙王	鬼神	魔神	龙王
地母	女神	魔神	破坏	龙神	外道	夜魔	幽鬼	—	—	—	—	圣兽	神树	魔神	鬼神	幻魔	龙王
龙神	破坏	大天	神兽	龙王	邪龙	—	幻魔	地母	—	—	—	地母	破坏	神树	夜魔	夜魔	妖兽
鬼神	—	幻魔	夜魔	地灵	龙王	灵鸟	魔王	天使	—	—	—	破坏	龙神	妖鬼	妖鬼	神树	圣兽
堕天	—	外道	凶鸟	邪神	—	天使	龙王	神兽	凶鸟	邪龙	—	破坏	龙王	魔兽	圣兽	夜魔	龙王
妖鬼	妖鸟	天女	幻魔	地灵	地灵	魔兽	邪鬼	鬼女	邪鬼	幽鬼	凶鸟	地灵	圣兽	邪鬼	鬼神	鬼女	龙王
鬼女	天女	—	女神	地母	天女	魔兽	幽鬼	—	邪鬼	妖树	凶鸟	龙王	圣兽	地灵	鬼神	地母	圣兽
夜魔	妖魔	天女	凶鸟	妖魔	女神	堕天	地灵	鬼女	邪鬼	妖树	外道	妖魔	魔兽	地灵	妖鬼	妖鬼	地灵
魔王	—	—	—	—	凶鸟	邪龙	邪鬼	邪鬼	死神	妖虫	邪龙	—	—	—	—	幽鬼	妖兽
邪龙	—	—	—	—	凶鸟	外道	妖虫	妖虫	妖兽	妖虫	凶鸟	—	—	—	—	妖树	外道
恶灵	—	—	—	—	邪鬼	凶鸟	幽鬼	幽鬼	幽鬼	妖兽	凶鸟	—	—	—	—	幽鬼	妖兽
外道	邪神	地母	凶鸟	妖树	堕天	龙王	夜魔	鬼女	魔王	灵鸟	神树	死神	妖兽	妖虫	幽鬼	地灵	妖鸟
幽鬼	—	—	—	—	邪鬼	凶鸟	—	恶灵	凶鸟	妖兽	死神	—	—	—	—	妖树	妖兽

地灵	龙王	死神	妖兽	邪鬼	妖虫	破坏	地母	龙神	鬼神	堕天	妖鬼	鬼女	夜魔	魔王	邪龙	恶灵	外道	幽鬼
魔神	妖鸟	—	—	—	—	死神	女神	破坏	—	—	妖鸟	天女	妖魔	—	—	—	邪神	—
神树	妖树	—	—	—	—	地母	魔神	大天	幻魔	外道	天女	—	天女	—	—	—	地母	—
妖魔	—	—	—	—	—	大天	破坏	神兽	夜魔	凶鸟	幻魔	女神	凶鸟	—	—	—	凶鸟	—
妖精	妖鸟	—	—	—	—	—	龙神	龙王	地灵	邪神	地灵	地母	妖魔	—	—	—	妖树	—
堕天	妖虫	邪神	凶鸟	邪龙	凶鸟	堕天	外道	邪龙	龙王	—	地灵	天女	女神	凶鸟	凶鸟	邪鬼	堕天	邪鬼
凶鸟	魔兽	恶灵	外道	凶鸟	凶鸟	堕天	夜魔	—	灵鸟	天使	魔兽	魔兽	堕天	邪龙	外道	凶鸟	龙王	凶鸟
地母	妖鸟	幽鬼	妖虫	幽鬼	妖兽	夜魔	幽鬼	幻魔	魔王	龙王	邪鬼	幽鬼	地灵	邪鬼	妖虫	幽鬼	夜魔	—
圣兽	妖树	恶灵	—	幽鬼	—	鬼女	—	地母	天使	神兽	鬼女	—	鬼女	邪鬼	妖虫	幽鬼	鬼女	恶灵
邪鬼	邪龙	魔王	凶鸟	幽鬼	凶鸟	—	—	—	—	凶鸟	邪鬼	邪鬼	邪鬼	死神	妖兽	幽鬼	魔王	凶鸟
外道	妖虫	恶灵	妖虫	—	恶灵	—	—	—	—	邪龙	幽鬼	妖树	妖树	妖虫	妖虫	妖兽	灵鸟	妖兽
妖虫	邪龙	恶灵	凶鸟	—	恶灵	—	—	—	—	—	凶鸟	凶鸟	外道	邪龙	凶鸟	凶鸟	神树	死神
妖鬼	魔兽	—	—	—	—	地母	圣兽	地母	破坏	破坏	地灵	龙王	妖魔	—	—	—	死神	—
神树	龙神	—	—	—	—	龙神	神树	破坏	龙神	龙王	圣兽	圣兽	魔兽	—	—	—	妖兽	—
恶灵	龙神	—	—	—	—	龙王	魔神	神树	妖鬼	魔兽	邪鬼	地灵	地灵	—	—	—	妖虫	—
死神	神兽	—	—	—	—	鬼神	鬼神	夜魔	妖鬼	圣兽	鬼神	鬼神	妖鬼	—	—	—	幽鬼	—
夜魔	灵鸟	恶灵	妖树	幽鬼	妖树	魔神	幻魔	夜魔	神树	夜魔	鬼女	地母	妖鬼	幽鬼	妖树	幽鬼	地灵	妖树
妖魔	妖兽	恶灵	妖虫	妖兽	妖兽	龙王	龙王	妖兽	圣兽	龙王	龙王	圣兽	地灵	妖兽	外道	妖兽	妖鸟	妖兽
—	堕天	恶灵	妖树	幽鬼	外道	妖鬼	鬼神	地母	神树	龙神	妖精	妖鬼	妖精	邪鬼	妖兽	邪鬼	妖精	邪鬼
堕天	—	恶灵	邪龙	龙神	邪龙	龙神	鬼女	堕天	龙神	龙神	龙神	邪龙	妖魔	邪龙	妖虫	邪龙	魔兽	妖树
恶灵	恶灵	—	恶灵	幽鬼	恶灵	—	—	—	—	魔王	恶灵	恶灵	幽鬼	邪神	恶灵	妖树	邪神	恶灵
妖树	邪龙	恶灵	—	邪龙	恶灵	—	—	—	—	凶鸟	邪鬼	—	妖虫	邪龙	妖树	邪龙	圣兽	妖树
幽鬼	龙神	幽鬼	邪龙	—	妖兽	—	—	—	—	邪龙	外道	幽鬼	幽鬼	邪龙	魔王	幽鬼	鬼神	—
外道	邪龙	恶灵	恶灵	妖兽	—	—	—	—	—	凶鸟	妖兽	—	妖兽	凶鸟	恶灵	妖树	神兽	妖树
妖鬼	龙神	—	—	—	—	—	鬼神	堕天	堕天	魔王	—	地母	地灵	—	—	—	魔王	—
鬼神	鬼女	—	—	—	—	鬼神	—	破坏	鬼女	鬼女	鬼神	妖鬼	鬼女	—	—	—	女神	—
地母	堕天	—	—	—	—	堕天	破坏	—	鬼女	妖鬼	鬼神	堕天	外道	—	—	—	邪龙	—
神树	龙神	—	—	—	—	堕天	鬼女	鬼女	精灵	龙神	破坏	地母	魔兽	—	—	—	邪鬼	—
龙神	龙神	魔王	凶鸟	邪龙	凶鸟	魔王	鬼女	妖鬼	龙神	—	夜魔	地母	妖鬼	邪龙	凶鸟	邪鬼	天使	邪鬼
妖精	龙神	恶灵	邪鬼	外道	妖兽	—	鬼神	鬼神	破坏	夜魔	—	邪鬼	恶灵	邪鬼	妖虫	邪鬼	恶灵	邪鬼
妖鬼	邪龙	恶灵	—	幽鬼	—	地母	妖鬼	堕天	地母	地母	邪鬼	—	地母	邪龙	—	幽鬼	天女	恶灵
妖精	妖魔	幽鬼	妖虫	幽鬼	妖兽	地灵	鬼女	外道	魔兽	妖鬼	恶灵	地母	—	邪鬼	妖虫	外道	妖魔	恶灵
邪鬼	邪龙	邪神	邪龙	邪龙	凶鸟	—	—	—	—	邪龙	邪鬼	邪龙	邪鬼	—	妖兽	邪鬼	死神	邪鬼
妖兽	妖虫	恶灵	妖树	魔王	恶灵	—	—	—	—	凶鸟	妖虫	—	妖虫	妖兽	—	妖树	龙神	妖树
邪鬼	邪龙	妖树	邪龙	幽鬼	妖树	—	—	—	—	邪鬼	邪鬼	幽鬼	外道	邪鬼	妖树	—	—	妖树
妖精	魔兽	邪神	圣兽	鬼神	神兽	魔王	女神	邪龙	邪鬼	天使	恶灵	天女	妖魔	死神	龙神	—	—	幻魔
邪鬼	妖树	恶灵	妖树	—	妖树	—	—	—	—	邪鬼	邪鬼	恶灵	恶灵	邪鬼	妖树	妖树	幻魔	—

攻略研究

LV	属性	悪魔名称	デビルソース	附加技能
1	N-C	デモニカもどき	デモニカCソース	銃ブースタ
1	N-N	デモニカもどき	デモニカNソース	一分の活泉、一分の魔脈
1	N-L	デモニカもどき	デモニカLソース	銃耐性
1	D-C	スライム	スライムソース	毒引っ掻き、ポイズマ
1	N-N	ノッカー	ノッカーソース	マハブフ
2	D-C	ディブク	ディブクソース	ムド
2	N-N	ピクシー	ピクシーソース	メディア
2	N-L	タンガタ、マヌ	タンガタソース	八百万针、ブフ
3	D-N	オキクムシ	オキクムシソース	ポズムディ、ディア
3	D-L	オンモラキ	オンモラキソース	マハラギ
4	N-C	ザントマン	ザントマンソース	マハジオ、ドルミナー
4	N-N	カソ	カソソース	マハラギ、九十九针
4	N-L	エンジェル	エンジェルソース	メディア、ハマ
5	D-N	グレムリン	グレムリンソース	ブフーラ
5	N-L	コッパテング	コパテンソース	マハガル、ジオ
6	D-C	ガキ	ガキソース	毒ガスブレス
6	N-N	カハク	カハクソース	火炎耐性
7	D-C	ポルターガイスト	ガイストソース	スクンダ、ガル
7	N-C	メルコム	メルコムソース	火炎耐性
7	N-N	ゴブリン	ゴブリンソース	奇袭、引っ掻き
7	D-L	イツマデ	イツマデソース	マハラギ、メガクロー
8	L-N	アーシーズ	アーシーズソース	ジオンガ、マハジオ
8	N-C	アチェリ	アチェリソース	メディア、ポイズマ
8	N-C	オニ	オニソース	タルカジャ、三日月斩り
8	N-L	アークエンジェル	Aエンジェソース	火炎耐性
9	N-C	リリム	リリムソース	メディア、マリンカリン
9	N-N	カタキラウワ	カタキラソース	メパトラ、ムド
9	N-L	ハーピー	ハーピーソース	マリンカリン、チャームディ
9	L-L	ハンサ	ハンサソース	ジオンガ、パララディ
10	L-C	ペレ	ペレソース	リカーム、回复ブースタ
10	D-N	イッポンダタラ	ダタラソース	暴れまくり
10	D-N	カクエン	カクエンソース	奇袭
10	L-N	ヘケト	ヘケトソース	ディアラマ、ジオ
10	N-L	アプサラス	アプサラスソース	ブフーラ、メディア
11	D-N	ウブ	ウブソース	パトラ、ディア
11	N-N	ナーガ	ナーガソース	浑身脑天割り、一分の活泉
11	L-L	ハトホル	ハトホルソース	リカーム、回复ブースタ
12	L-N	エアロス	エアロスソース	ガルーラ、マハガル
12	N-C	アズミ	アズミソース	ラクンダ、成佛の拳
12	N-N	ジャックフロスト	フロストソース	マハブフ、冰结耐性
13	N-N	マメダヌキ	マメダヌキソース	パトラ、アボイドスリーパ
13	L-C	マカラ	マカラソース	メディア、冰结耐性
13	N-L	ヴォジャノーイ	ヴォジャノソース	地狱突き、冰结耐性
14	N-C	リャナンシー	リャナンシソース	リカーム、メディア
14	L-N	シーサー	シーサーソース	雄叫び、一分の活泉
14	D-L	サンショウ	サンショウソース	麻痹引っ掻き、冰结耐性

14	N-L	プリンシパリティ	プリンスソース	ディアラマ、クロズディ
15	D-C	モラクス	モラクスソース	メガトンプレス
15	D-C	チョトンダ	チョトンダソース	ブフーラ、タルカジャ
15	N-N	スダマ	スダマソース	アイスブレス、スクンダ
15	N-L	コカクチョウ	コカクチョソース	スクカジャ、ディア
15	L-L	スパルナ	スパルナソース	疾风ブースタ、疾风耐性
16	L-N	アクアンズ	アクアンズソース	ブフーラ、マハブフ
16	N-C	フォーモリア	フォモリアソース	牙折り、ドルミナー、マハジオ
16	N-C	ビフロンス	ビフロンスソース	アギラオ、成佛の拳
16	N-N	ジャックランタン	ランタンソース	マハラギ、火炎耐性
17	D-C	モウリョウ	モウリョウソース	ムドオン、アギ、一分の活泉
17	D-N	ライジユウ	ライジユウソース	放电、ジオンガ
17	N-N	イヌガミ	イヌガミソース	アクセルクロー、突击、见觉えの成长
17	D-L	モー、ショボー	モーショボソース	ウィンドブレス、チャームディ、ディア
18	D-C	マカーブル	マカーブルソース	战栗の眼光、一分の魔脉
18	N-N	ノズチ	ノヅチソース	メガトンプレス
18	L-N	アピス	アピスソース	リカーム、デクンダ
18	N-L	カラステング	カラテンソース	マハガルーラ、疾风耐性
19	N-N	チュパカブラ	チュパカブソース	残影、吸血、一分の活泉
19	N-C	モムノフ	モムノフソース	怪力乱神、チャージ
19	N-N	ハイピクシー	ハイピクソース	メディラマ、ピーターパイパー、回复ブースタ
19	N-L	パワー	パワーソース	ラクカジャ、アローレイン
20	L-N	フレイミーズ	フレイムソース	アギラオ、マハラギ
20	N-C	バガブー	バガブーソース	追击の心得、火炎ブースタ
20	N-N	ボギブー	ボギブーソース	追击の心得、二分の活泉
20	N-L	ブギブー	ブギブーソース	追击の心得、回复ブースタ
20	N-N	ドワーフ	ドワーフソース	タルンダ、ラクカジャ、ディア
20	L-L	フォルトゥナ	フォルトナソース	リカーム、破魔耐性
21	L-N	ノーム	ノームソース	ジオダインラクンダ
21	L-N	アラミタマ	アラミタマソース	二分の活泉
21	L-C	ズェラロンズ	ズェラロンソース	パララディ、ポズムディ、火炎ブースタ
21	L-L	ダフネ	ダフネソース	デカジャ、咒杀耐性
22	D-N	デイビット	デイビットソース	ベノンザッパー、一分の活泉、一分の魔脉
22	N-C	ハルパス	ハルパスソース	アローレイン、铳ブースタ
22	D-N	ミルメコレオ	ミルメコソース	切なさ乱れ击ち、クロズディ、一分の活泉
22	N-N	ネコマタ	ネコマタソース	ディアラマ、ダウンディ
22	D-L	マンドレイク	マンドレソース	マハムド、ディアラマ
22	N-L	カラドリウス	カラドリソース	アムリタ、回复ブースタ
23	D-C	インフエルノ	インフエルソース	アギダイン、火炎ブースタ
23	N-C	インキュバス	インキュバソース	魅了突き、溶解ブレス
23	D-N	ウェンディゴ	ウェンデゴソース	マハブフーラ、フォッグブレス
23	N-N	シルキー	シルキーソース	ブフーラ、ディアラマ、回复ブースタ
24	D-N	オゲン	オゲンソース	アギダイン、マハラギ、アローレイン
24	D-C	チュレル	チュレルソース	ディアラマ、アクセルクロー

攻略研究

24	N-C	ヤマワロ	ヤマワロソース	マハガル、暴れまくり、ポパスマ
24	L-C	パトリムパス	パトリムソース	ポパスマ、リカーム、电击ブースタ
24	L-N	カマプアア	カマプアアソース	爆砕拳、チャージ
24	N-L	アメノウズメ	ウズメソース	チャームディ、サバトマ、破魔耐性
25	D-C	ミトラス	ミトラスソース	マハンマ、マハムド、デスバウンド
25	L-N	シルフ	シルフソース	ガルダイン、スクンダ
25	D-C	ドッペルゲンガー	ドッペルソース	テトラジャ、サバトマ
25	N-N	カワンチャ	カワンチャソース	テトラジャ、毒引っ掻き、ポズムディ
25	N-L	ヴァーチャー	ヴァーチャソース	リカーム、疾风耐性、一分の活泉
25	L-L	フェニックス	フェニクスソース	マハラギオン、ヒートウェイブ、リカーム
26	L-N	ニギミタマ	ニギミタマソース	二分の魔脉
26	N-C	ユキジョロウ	ユキジョロソース	永眠への誘い、冰结ブースタ
26	L-N	パピルサグ	パピルサグソース	グランドアタック、毒针、タルンダ
26	D-L	バフォメット	バフォメトソース	ムドオン、咒杀无效
27	L-N	カンバリ	カンバリソース	マハンマ、二分の活泉
27	D-C	ハクジョウシ	ハクジョシソース	クロズディ、冰结ブースタ、回复ブースタ
27	N-C	オリアス	オリアスソース	タルカジャ、シバブー、疾风ブースタ
27	L-C	タケミナカタ	タケミナソース	怪力乱神、ガルダイン
27	D-N	ヌエ	ヌエソース	ジオダイン、二分の活泉
27	N-L	ディース	ディースソース	ガルダイン、电击耐性
28	N-N	クダ	クダソース	ジオダイン、二分の魔脉
28	L-N	ウンディーネ	ウンディネソース	ブフダイン、スクンダ
28	N-N	ユルング	ユルングソース	メディラマ、フォッグブレス
28	D-L	チン	チンソース	ベノンザッパー、咒杀耐性
29	D-C	ピシャーチャ	ピシャーチソース	特攻、バインドボイス
29	D-N	モスマン	モスマンソース	マハムドオン、ダウンディ、スクカジャ
29	L-N	タム、リン	タム、リンソース	リカーム、マリンカリン、ラクンダ
29	D-L	スクーグスロー	スクーグソース	アローレイン、ラクンダ、ディアラマ
30	D-N	マタドール	マタドールソース	挑发、二分の活泉、二分の魔脉
30	D-C	グール	グールソース	ムドオン、シバブー、アクセルクロー
30	D-N	じゃあくフロスト	ジャアクンソース	アギダイン、ブフダイン、マハムドオン
30	N-N	ショウジョウ	ショジョウソース	胜利の息吹、二分の活泉
31	L-N	クシミタマ	クシミタマソース	二分の魔脉
31	N-N	ローレライ	ローレライソース	子守歌、マリンカリン、メディラマ
31	D-L	カマソッツ	カマソッツソース	吸魔、生命の泉、铳耐性
31	N-L	タクヒ	タクヒソース	ガルダイン、ディアラマ、大切断
32	L-N	サラマンダー	サラマンダソース	アギダイン、タルンダ
32	N-C	キンキ	キンキソース	ジオダイン、反击、电击ブースタ
32	L-N	マカミ	マカミソース	テトラカーン、スクンダ
32	L-L	パールヴァティ	パルヴァソース	アムリタ、回复ハイブースタ
33	D-C	オーカス	オーカスソース	三分の活泉
33	N-C	ダンタリアン	ダンタリソース	ディアラマ、テトラカーン
33	N-N	ヴィーヴル	ヴィーヴルソース	アギダイン、ジオダイン
33	L-N	セイギュウカイ	セイギュウソース	メガトンプレス、二分の活泉
34	N-C	キウン	キウンソース	静寂の祈り、ロストワード

34	L-C	セドナ	セドナソース	ディアラマ、ラクカジャ、マハブフーラ
34	N-N	スプリガン	スプリガンソース	マハジオンガ、爆碎拳、二分の活泉
34	L-N	フロストエース	フロストAソース	ハマオン、ブフダイン、一分の活泉
35	D-C	バジリスク	バジリスクソース	石化ブレス、毒ガスブレス、ペトラディ
35	L-C	ググマッツ	ググマッツソース	メガトンプレス、ディアラマ、アギラオ
35	D-N	ラクシャーサ	ラクシャサソース	モータルジハード、月影、一分の活泉
35	N-N	ティターン	ティターンソース	怪力乱神、チャージ、一分の活泉
35	L-L	マヤウエル	マヤウエルソース	リカーム、胜利のチャクラ、一分の魔脉
35	L-L	サンダーバード	サンダーソース	电击ブースタ、电击无效
36	L-N	サキミタマ	サキミタマソース	二分の活泉
36	D-C	レギオン	レギオンソース	自爆、二分の活泉
36	N-C	フウキ	フウキソース	ガルダイン、反击、疾风ブースタ
36	L-C	アレス	アレスソース	怪力乱神、スクカジャ、物理ブースタ
36	N-N	オルトロス	オルトロスソース	虚空爪激、ファイアブレス、火炎ブースタ
36	N-L	センリ	センリソース	マハガルダイン、パララディ、回复ハイブースタ
37	N-N	イナバシロウサギ	シロウサソース	见觉えの大成长、回复ハイブースタ
37	N-C	クロト	クロトソース	サマリカーム、梦见针、回复ハイブースタ
37	L-C	ゾウチョウテン	ゾウチョウソース	物理ブースタ、火炎ハイブースタ
37	N-L	シワンナ	シワンナソース	アギラオ、物理耐性、铳耐性
38	L-N	クラマテング	クラテンソース	疾风无效、一分の活泉、一分の魔脉
38	N-L	ドミニオン	ドミニオンソース	ハマオン、火炎无效、破魔无效
39	D-N	アリス	アリスソース	エナジードレイン、死んでくれる?
39	D-N	アルケニー	アルケニーソース	ムドオン、ディアラマ、バインドボイス
39	D-L	ミシャグジさま	ミシャグジソース	溶解ブレス、ガルーラ、咒杀无效
40	D-C	キングフロスト	Kフロストソース	冰结ハイブースタ、冰结耐性
40	D-N	ピアレイ	ピアレイソース	狂乱の钢爪、溶解ブレス
40	N-N	ヴィヴィアン	ヴィヴィアソース	ラスタキャンディ、ディアラマ、マハブフーラ
40	L-N	トラロック	トラロックソース	マカラカーン、一分の活泉
40	D-L	グルル	グルルソース	虚空爪激、ベノンザッパー、电击耐性
41	D-N	ディオニュソス	ディオニスソース	ファイナルヌード、三分の魔脉
41	N-C	スイキ	スイキソース	ブフダイン、反击、冰结ブースタ
41	N-C	オセ	オセソース	冥界破、ラクンダ、パララディ
41	L-N	アイラーヴァタ	アイラヴァソース	三分の活泉
41	L-N	トート	トートソース	ランダマイザ、マカラカーン
42	D-C	アスラ	アスラソース	アギダイン、物理ブースタ、火炎ブースタ
42	L-N	アメノフトタマ	フトタマソース	メディラマ、天命反转、回复ハイブースタ
42	N-N	ゲンブ	ゲンブソース	タルンダ、ブフダイン、冰结ブースタ
42	D-L	ザックーム	ザックームソース	アギダイン、火炎耐性、咒杀耐性
42	N-L	ルフ	ルフソース	マハブフダイン、铳无效
43	N-C	ラケシス	ラケシスソース	ラスタキャンディ、生命の泉、物理ブースタ

攻略研究

43	L-N	カイメイジュウ	カイメイソース	暴れまくり、アムリタ、テトラジャ
43	L-L	スカアハ	スカアハソース	グランドタック、ガルダイン、疾风耐性
44	D-C	バロール	バロールソース	タルカジャ、自爆、火炎ブースタ
44	L-C	ハリティー	ハリティーソース	エナジードレイン、メディラマ、回复ハイブースタ
44	L-L	ククノチ	ククノチソース	ディアラハン、ボムディ、电击无效
45	D-C	ストリゴイイ	ストリゴソース	吸血、电击耐性、疾风耐性
45	L-C	セイリュウ	セイリュウソース	ガルダイン、疾风ブースタ、铳耐性
45	L-C	トナティウ	トナティウソース	アギダイン、マハムド、ムドオン
45	D-N	マンティコア	マンティコソース	マハジオダイン、アローレイン、电击耐性
45	N-N	トラルテクトリ	トラルテソース	三分の活泉
45	N-L	ヴァルキリー	ヴァルキリソース	ディアラマ、テトラカーン、物理耐性
46	D-C	キングー	キングーソース	ディアラマ、雄叫び、ラクカジャ
46	D-N	グレンデル	グレンデルソース	暴れまくり、三分の活泉
46	N-N	グリフォン	グリフォンソース	虚空爪激、身体异常无效
46	L-L	スザク	スザクソース	マハラギダイン、ボムディ、火炎无效
47	N-C	サキュバス	サキュバスソース	ファイナルヌード、メディラマ、エナジードレイン
47	L-C	コウモクテン	コウモクソース	物理ブースタ、电击ハイブースタ
47	D-N	ヘル	ヘルソース	マハムドオン、マハブフーラ、サマリカーム
47	N-L	ソロネ	ソロネソース	メギド、サマリカーム、火炎耐性
48	L-N	クー、フーリン	クフリンソース	チャージ、食いしばり、グランドタック
48	L-N	ビャッコ	ビャッコソース	マハジオダイン、狂乱の钢爪
48	D-L	パチャカマク	パチャカマソース	ランダマイザ、ムドオン、咒杀无效
48	N-L	サラスヴァティ	サラスヴァソース	サマリカーム、回复ハイブースタ、冰结无效
49	N-N	ウロボロス	ウロボロスソース	マハジオダイン、三分の魔脉
49	D-N	ホワイトライダー	ホワイトソース	真理の雷、电击ブースタ、三分の魔脉
49	N-C	アトロポス	アトロポスソース	マハンマオン、マハムドオン、一分の魔脉
49	L-N	キマイラ	キマイラソース	真理の雷、マハラギオン、スクカジャ
49	L-N	インティ	インティソース	アギダイン、ジオダイン、メディラマ
49	D-L	アンズー	アンズーソース	见觉えの成长、ジオダイン、电击无效
50	D-C	モロク	モロクソース	モータルジハード、猛反击、火炎ハイブースタ
50	N-C	デカラビア	デカラビアソース	メギド、ジオダイン、チャクラウォーク
50	N-N	オベロン	オベロンソース	ディアラハン、チャームディ、精神异常无效
50	N-L	タイホウ	タイホウソース	フォッグブレス、见觉えの成长、疾风无效
51	D-L	アルラウネ	アルラウネソース	见觉えの大成长、メディラマ、ファイナルヌード
51	L-L	イシュタル	イシュタルソース	アムリタ、疾风吸收
51	L-L	ヴィクター	ヴィクターソース	メギドラ、天扇弓、マカジャマ
52	D-C	ロキ	ロキソース	ロストワード、冰结无效

52	D-N	カトブレパス	カトブレソース	メガトンプレス、石化の咒い、石化ブレス
53	N-C	ミスラ	ミスラソース	マハンマオン、マハムドオン、冥界破
53	N-C	ベルセルク	ベルセルクソース	ラスタキャンディ、物理ハイブースタ
53	D-L	トウテツ	トウテツソース	メギド、トリッキーダンス、身体异常无效
53	L-L	パラスアテナ	アテナソース	テトラカーン、物理无效
54	L-C	ダイアナ	ダイアナソース	サマリカーム、铳ハイブースタ
54	N-L	シウテクトリ	シウテクソース	マハラギダイン、火炎无效、二分の活泉
55	D-N	オルクス	オルクスソース	モータルジハード、三分の活泉、三分の魔脉
55	N-C	ワイルド、ハント	ワイルドソース	狂气の粉碎、アローレイン、チャージ
55	N-N	ゴグマゴグ	ゴグマゴグソース	猛反击、ディアラハン、ポズムディ
55	L-N	クルースニク	クルースソース	至高の魔弹、マハンマオン、生命の泉
55	L-L	ハオマ	ハオマソース	リカーム、ディアラハン、铳无效
56	D-C	クドラク	クドラクソース	エナジードレイン、マハムドオン、生命の泉
56	N-N	アーマーン	アーマーンソース	狂气の暴虐、胜利の雄叫び
56	L-N	スレイプニル	スレイプソース	メパトラ、雄叫び、三分の活泉
57	L-C	ジコクテン	ジコクソース	物理ハイブースタ、疾风ハイブースタ
57	D-N	ギリメカラ	ギリメカラソース	不屈の斗志、テトラカーン
57	L-N	プロメテウス	プロメテソース	ディアラハン、魂捧げの夜伽、火炎无效
58	L-C	アシェラト	アシェラトソース	物理ハイブースタ、铳ハイブースタ
58	D-N	アラミサキ	アラミサキソース	ロストワード、二分の活泉、二分の魔脉
58	L-N	キンマモン	キンマモンソース	メギドラ、精神异常无效、二分の魔脉
58	L-C	ショクイン	ショクインソース	ディアラハン、见觉えの大成长、静寂の祈り
58	L-C	セイテンタイセイ	セイテンソース	物理ハイブースタ、物理无效
58	D-N	ペルセポネー	ペルセポネソース	サマリカーム、マハガルダイン、一分の魔脉
59	D-N	レッドライダー	レッドソース	トリスアギオン、火炎ブースタ、三分の魔脉
59	N-L	ペリ	ペリソース	メディアラハン、ディアラハン、スクカジャ
59	L-L	ヤタガラス	ヤタガラスソース	アギダイン、火炎吸收
60	D-C	アバドン	アバドンソース	フォッグブレス、不屈の斗志、猛反击
60	N-C	ゴモリー	ゴモリーソース	永眠への诱い、ラプラスの魔、アムリタ
60	N-N	ヤマタノオロチ	オロチソース	猛反击、ポイゾマ、三分の活泉
60	N-N	ティターニア	ティタニアソース	真理の雷、アムリタ、二分の魔脉
61	D-C	ムシュフシュ	ムシフシソース	マハジオダイン、アムリタ、石化ブレス
61	L-N	アヌビス	アヌビスソース	マハンマオン、マハムドオン、ディアラハン
61	D-L	アールキング	アルキングソース	狂气の暴虐、ラクカジャ、电击吸收
61	D-L	アルシエル	アルシエルソース	猛反击、三分の活泉
61	N-L	ケルプ	ケルプソース	メギドラ、ハマ、疾风反射
62	D-N	ゲーデ	ゲーデソース	マハムドオン、サマリカーム、トリッキーダンス

攻略研究

62	L-N	ハヌマーン	ハヌマーンソース	不屈の斗志、猛反击、生命の泉
63	D-C	ティアマト	ティアマトソース	冰结ハイブースタ、二分の活泉、二分の魔脉
63	N-C	ダーキニー	ダーキニーソース	マハムドオン、ディアラハン、アギダイン
63	L-L	イスラフィール	イスラフソース	メギドラオン、冰结吸收
64	L-C	ブラックマリア	Bマリアソース	メディアラハン、子守歌、电击ハイブースタ
64	D-N	カブラカン	カブラカンソース	タルカジャ、メガトンプレス、三分の活泉
64	D-L	カウ	カウソース	自爆、アギダイン、アムリタ
64	L-L	イグドラシル	イグドラソース	デクンダ、デカジャ、铳吸收
64	L-L	トラソルテオトル	トラソルソース	ディアラハン、リカームドラ、冰结无效
65	D-C	ニーズホッグ	ニズホグソース	铳ブースタ、冰结反射
65	L-C	ビシャモンテン	ビシャモンソース	物理ハイブースタ、冰结ハイブースタ
65	N-N	アナンタ	アナンタソース	メディアラハン、ディアラハン、见觉えの大成长
65	L-N	オメテオトル	オメテオソース	トリスアギオン、绝对零度、マカジャマ
66	N-C	リリス	リリスソース	サマリカーム、溶解ブレス、吸魔
66	N-C	オンギョウキ	オンギョウソース	奥义一闪、猛反击、物理ハイブースタ
66	N-N	ケルベロス	ケルベロスソース	追击の心得、三分の活泉
66	L-L	カズフェル	カズフェルソース	ガルダイン、疾风ハイブースタ、疾风耐性
67	D-C	ヴェータラ	ヴェータラソース	冥界破、奥义一闪、タルカジャ
67	N-L	ガネーシャ	ガネーシャソース	妖花烈风、ディアラハン、タルンダ
68	N-C	ランダ	ランダソース	テトラカーン、ディアラハン、ランダマイザ
68	D-L	パレス	パレスソース	マハムド、见觉えの大成长、冰结反射
69	D-N	ブラックライダー	ブラックソース	绝对零度、冰结ハイブースタ、三分の魔脉
69	L-C	ケツアルカトル	ケツアルソース	食いしばり、メパトラ、火炎ハイブースタ
69	L-N	バロン	バロンソース	不屈の斗志、三分の活泉
69	L-L	アズラエル	アズラエルソース	ラグナロク、火炎反射
70	N-C	マーヤー	マーヤーソース	メギドラオン、コンセントレイト、精神异常无效
70	L-C	カルティケーヤ	カルティケソース	ラスタキャンディ、チャージ、铳ハイブースタ
70	D-N	ヘカトンケイル	ヘカトンソース	狂气の粉碎、精神异常无效
70	L-N	スフィンクス	スフィンクソース	マハガルダイン、ロストワード、一分の魔脉
70	D-L	フレスベルグ	フレスベソース	大冷界、リカーム、疾风反射
71	D-C	ツィツィミトル	ツィツィソース	メギドラ、メディアラハン、リカーム
71	D-N	フェンリル	フェンリルソース	狂气の粉碎、猛反击、アイスブレス
71	L-N	オーディン	オーディンソース	冰结ブースタ、电击ブースタ、电击反射
71	L-L	ガルーダ	ガルーダソース	杀风激、火炎反射
72	L-N	カーマ	カーマソース	ディアラハン、天扇弓、胜利のチャクラ

72	D-C	ファフニール	ファフニルソース	テトラカーン、生命の泉、狂气の粉碎
72	L-N	ヘイムダル	ヘイムダルソース	刹那五月雨击ち、ディアラハン、运命の角笛
72	L-L	ノルン	ノルンソース	サマリカーム、ラプラスの魔、疾风吸收
73	D-N	アティス	アティスソース	リカーム、不屈の斗志、捧魂の法
73	L-C	スカディ	スカディソース	大冷界、ブフダイン、ムドオン
73	L-L	ラクシュミ	ラクシュミソース	メシアライザー、胜利のチャクラ
74	L-L	スラオシャ	スラオシャソース	天罚、チャクラウォーク、电击反射
75	N-N	デモニホ	デモニホソース	サバトマ
75	D-L	サマエル	サマエルソース	ディアラハン、破魔无效、咒杀无效
76	L-C	トール	トールソース	狂气の粉碎、奥义一闪
76	D-N	ネルガル	ネルガルソース	リカーム、マハンマオン、マハムドオン
77	D-C	スルト	スルトソース	ラグナロク、火炎ハイブースタ
77	L-N	ハチマン	ハチマンソース	魅惑の雷击、ジャッジメント、二分の魔脉
78	D-N	ペイルライダー	ペイルソース	杀风激、疾风ブースタ、三分の魔脉
78	L-C	コウリュウ	コウリュウソース	三分の活泉、三分の魔脉
79	L-C	セイオウボ	セイオウボソース	招来の舞踏、メディアラハン、一分の魔脉
79	L-L	アマテラス	アマテラスソース	メシアライザー、火炎反射
79	L-L	ハニエル	ハニエルソース	ジオダイン、电击ハイブースタ、电击耐性
80	L-N	カンギテン	カンギテンソース	サマリカーム、招来の舞踏、三分の魔脉
81	D-N	テスカトリポカ	トリポカソース	メギドラオン、三分の活泉
82	L-L	マンセマット	マンセマトソース	メシアライザー、メギドラオン、サバトマ
83	D-N	トランペッター	トラペタソース	忌念の战栗、二分の活泉、二分の魔脉
84	L-C	アリラト	アリラトソース	物理反射、铳反射
84	L-L	メタトロン	メタトロンソース	审判の光、物理吸收
85	L-C	スサノオ	スサノオソース	冥界破、混沌の海、疾风ハイブースタ
85	D-L	セト	セトソース	雄叫び、电击无效、疾风无效
86	L-N	ヴィシュヌ	ヴィシュヌソース	リカーム、メシアライザー、至高の魔弹
87	D-N	モト	モトソース	妖花烈风、マカラカーン
88	D-C	マーラ	マーラソース	狂气の粉碎、チャージ、テトラカーン
89	L-L	セラフ	セラフソース	ビッグバン、火炎吸收、破魔无效
90	D-N	マザーハーロット	ハーロットソース	バビロンの杯、三分の活泉、三分の魔脉
91	L-C	シヴァ	シヴァソース	魅惑の雷击、ジハード
92	D-N	マサカド	マサカドソース	胜利の雄叫び、奥义一闪、不屈の斗志
94	D-L	デミウルゴス	デミウルソース	物理反射、ジハード、铳ハイブースタ

ないたりわらったりできなくしてやる：妖精デモニホ LV75

とくてんぱすわーど+LAW：伪人デモニカもどき LV1

とくてんぱすわーど+NEUTRALちゅうよう：伪人デモニカもどき LV1

とくてんぱすわーど+こんとん：伪人デモニカもどき LV1

とくてんぱすわーど+ばがぶー：地灵バガブー LV20

とくてんぱすわーど+ぶぎぶー：地灵ブギブー LV20

とくてんぱすわーど+ぼぎぶー：地灵ボギブー LV20

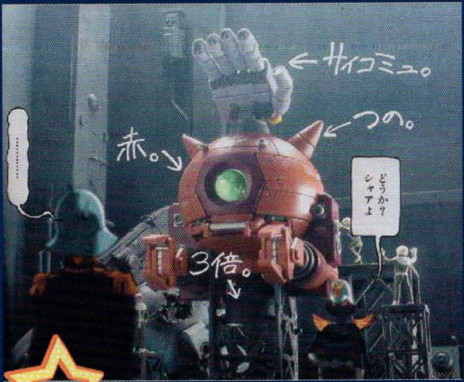
SHOJIMEGURO：邪神アルシエル LV61

MIHOOBARA：女神イシュタル LV51

PG贴图特搜队

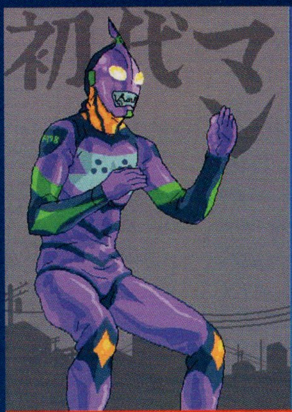
□主持 / 翔武

贴图特搜队和PSP美图秀两栏目合并。收录的图片在光盘中都可以找到，PSP壁纸还有一些栏目上没刊登的。





继阿凯之后，铁球也变成了改造神器，红有三的鸭子专用塞可缪铁球。











擎天柱成了这副样子……



非常不错的一张同人图，我觉得这个场景还是挺燃的。然后就跑去带面具了啊。





30周年纪念！好歹也是３０多岁的大叔，这下摔一跤还是很疼的吧？HGUC30周年纪念版最高！我也要入一个来摆着

蛋黄酱王子你在哪？这里终于找到可以和你演对手戏的家伙啦！不过牛奶加热之后会很臭吧。



高达黑历史

文/月莺
责编/翔武

国庆期间举国欢腾，而正在那时候让无数玩家“555”的5.55版本游戏终于算是破掉了，好游戏一股脑儿冲了上来，真让人玩不过来。我的主菜是超时空要塞系列的新作《超时空要塞 超越边境》。这款游戏的基础是从PSP的高达系列进化而来，自然不能错过。一边听着福山芳树大人的歌声，真是无比爽快啊！话说回来，12月份《超时空要塞 边境》的歌姬之一，银河的妖精may'n与《超时空要塞7》里火焰轰炸机的主场福山芳树将在广州举行演唱会。机会难得，我本来是想去的，可是订票开始不到1天时间好位置都被抢光了，我只能对着电脑叹气了。

黑历史的记录

脚什么的只是装饰而已 大家怎么就是不明白啊



看标题应该许多读者就明白了，这次要介绍一下吉翁公国的标志性MS——MSN-02吉翁号。

吉翁公国一直进行着关于NEWTYPE实战化的试验，经过一系列的数据收集和研究，在一年战争末期陆续开发出了布朗布罗、爱尔美斯等搭载了赛可缪系统和NEWTYPE专用兵器的新型MA。但是在那个时间段，赛可缪系统还不能小型化，都是搭载在巨型的MA之上，MS无法搭载赛可缪系统，也限制了NEWTYPE的发挥。后来吉翁科学家们就着手制造代替扎古Ⅱ的新型MS，并给与代号MS-16X，冠名为“吉翁”的吉翁号开发就此开始。

开发的初期，是以扎古Ⅱ为基础进行试验，制造出了试验机——赛可缪试验用扎古Ⅱ，随后采集了大量的珍贵数据。此时科学家们已经将赛可缪系统小型化，即使是如此，搭载了赛可缪系统的赛可缪试验用扎古Ⅱ的体积也是其他一般MS的两倍左右，这个技术在一年战争时代无法作出什么突破。没了办法的科学家只好将MS的体积放大，如此一来的设计方向就让后来的NEWTYPE专用MS变得体积巨大。即使到了古利普斯战役的精神高达MKⅡ也是一台巨型的MS。

MS-16X存在着两种设计思路。第一种是好像普通的MS那样，脚步装备上AMBAC装置，另外一种则是只将吉翁号限定在宇宙空间使用，把腿部完全废除，用高出力的喷射口代替。经过之前的试验，决定优先采用后者的设计图。随后制造了赛可缪试验用扎古的第一台——赛可缪高机动试验型扎古，并继续收集数据，在这个阶段的NEWTYPE专用MS计划就将型号命名做了修改，定为了最后的MSN-02吉翁号。

MSN-02吉翁号的最大特征就是运用上了赛可缪系统系统的手腕5连发MEGA粒子炮。这个手腕5连发MEGA粒子炮位于手部就不用说了，更特别的可以从手腕部分分离，给与敌人预想外方向的攻击，称之为全方位攻击。这都是多亏了



赛可缪系统。但是在当时赛可缪技术上升到了一定阶段，考虑到希望今后的NEWTYPE专用MS不只是NEWTYPE人类来操纵，而是一般士兵也能驾驶，所以采用了布朗布罗的有线诱导式设计，而不是更有利于NEWTYPE人类发挥的无线式。而且吉翁号在腰部和头部也搭载了MEGA粒子炮，为了驱动那么多的BEAM兵器，就必须搭载大型的核融合炉，让机体变得巨大。更厉害的地方在于MSN-02吉翁号在设计初期本来打算可以让身体7个部件进行分离，展开更猛烈的全方位攻击。但是当时技术无法做这个地步，这个计划留给了MSN-03。后来《TUAN `A高达》中的TUAN X高达就以黑历史完美的技术完成了这个理想。

MSN-02吉翁号全身MEGA粒子炮多达13门，为了启动如此大量的武器，自然除了动力外，还要搭载巨型发电机，这也是后来MSN-02吉翁号后来巨大的原因之一。如此巨大的MS，就是称之MA也不为过。因为武器实在火力太强，用来对付联邦MS都嫌浪费，于是MSN-02吉翁号计划是只针对战舰使用，白刃战武器一概没有考虑。不仅白刃战武器没有，其余机枪类武器当然也没有，连导弹也没考虑过配备，完完全全的以MEGA武器为主，宇宙战能够发挥120%的实力。不过在安装了腿部之后，也是可以用于地面战斗的，这一点和其他NEWTYPE专用机差异最大。不过因为机体的体积原因，和其他吉翁军MS的武器完全没有共同性，泛用性变得非常的低下。

为了让珍贵的NEWTYPE驾驶员生还率提高，驾驶舱位于头部，并设计了头部为可以脱出的驾驶舱，仅仅只有头部也能继续行动。不过MSN-02吉翁号的胸部内部也有一个驾驶舱，那是给一般士兵准备的，里面使用的是另外一套系统，能让一般士兵也能进行半自动的全方位攻击，不过精确度当然是远远比不上NEWTYPE自己来的。

MSN-02吉翁号的赛可缪系统并没有采用爱尔美斯的控制多个浮游炮的设计，容易驾驶许多，所以毫无准备的夏亚能够马上将其启动。不仅如此，NEWTYPE能力觉醒速度一直低于阿姆罗和拉拉的夏亚在驾驶MSN-02吉翁号后成功开花。

MSN-02吉翁号是吉翁公国对于实战NEWTYPE用MS的最高杰作，在后来的时代陆续登场的NEWTYPE专用机都参考了吉翁号成功的地方。

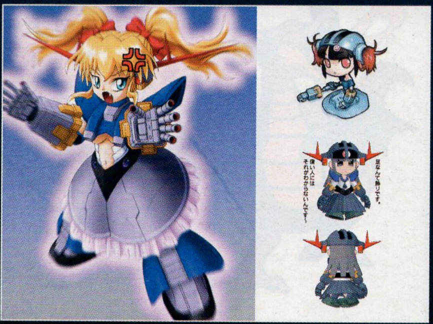
0079中吉翁号还没完成就损毁了。后来的游戏小说等作品中还出现了完美吉翁号，伟大吉翁号等延伸机型让吉翁号发扬广大。吉库吉翁！

机体番号	MSN-02
机体代号	吉翁号
出现作品	机动战士高达0079
机体类型	NT用试作型MS
制造商	吉翁公国军
所属	吉翁公国军
机师	夏亚
内部环境	
全高	23米（腿部完成时28米）
本体重量	151.2吨
装备及设计特征	
武装	
有线制驭式5连发MEGA粒子炮	
头部MEGA粒子炮	
腰部MEGA粒子炮	
机动性	★★
装甲	★★★
白刃	★
射击	★★★★★
泛用	★

MSGIRL大复活之00高达!

萌者之风!全新系列!
看啊(鼻)血染东方一片红!

这次准备了3个MSN-02吉翁号的MM给大家欣赏，就不单独打分了。



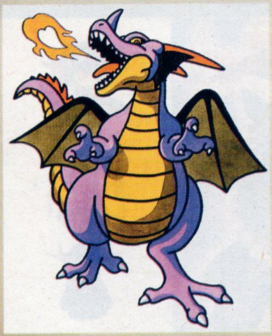
勇者斗恶龙9中登场的历代魔王

上一期给大家介绍了DQ9中出现的巴拉莫斯路线的3个魔王BOSS，本期继续为大家介绍龙王路线的三个魔王BOSS。需要注意的是，龙王的魔王地图必须刷高级别的藏宝图BOSS白龙才能得到，所以要想挑战龙王路线的三个魔王，必须要付出一定的时间练级并有坚强的毅力刷BOSS才行。

龙王

龙王是DQ系列第一作的最终BOSS。在DQ1的剧情中，龙王袭击了拉达托姆城，带走了劳拉公主和封印邪恶的光之玉，主角接到国王的命令，要去讨伐龙王拯救世界的和平。虽然龙王所在的城堡就在主角初始的拉达托姆城对面，不过要想前往龙王城，必须得到彩虹水滴架起彩虹桥才行。因此主角首先要寻找自己的祖先罗特留下的三件宝物：罗特之剑可以击碎龙王的鳞甲、罗特之铠可以在移动中回复自己的HP并无视地形伤害、而罗特之证则是用来交换彩虹水滴的必备道具。

在DQ1中，有一个非常经典的设定。当主角历经千辛万苦见到龙王时，龙王不会立即和主角开战，而是询问主角是否愿意与自己平分天下。如果主角选择“是”的话将会直接传送回村子，以做了一个噩梦的形式从旅馆醒来。而如果选择两次“否”的话才会正式与龙王开战，龙王一共有两个形态，人形形态被打倒之后，龙王还会有一次变身，打倒变身之后的龙王才是游戏通关画面。

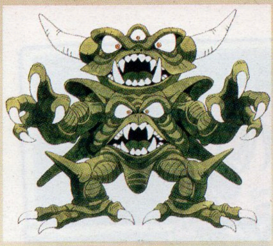


死亡皮萨罗

死亡皮萨罗是DQ4中的魔族青年，同时也是FC原始版本中的最终BOSS。因为皮萨罗的女友妖精罗莎莉被人类杀害，所以皮萨罗才会痛恨人类而率领魔族向人类发动进攻。到了PS版以后的复刻版本中，皮萨罗的这一段剧情得到了补完。复刻版中揭露罗莎莉其实是被恶魔神官杀害的，恶魔神官嫁祸于人类，想让皮萨罗使用进化之秘法走火入魔，然后自己趁机夺取魔族首领的宝座。在复刻版DQ4的第五章结束之后还会有新增加的第六章，第六章里主角可以从世界树的树顶上得到世界树之花让皮萨罗的女友罗莎莉复活，然后带着罗莎莉去见皮萨罗即可让皮萨罗得知事情的真相，接着皮萨罗成为同伴，与主角一起去讨伐真正的邪恶元凶恶魔神官。

在DQ4中死亡皮萨罗无疑是人气最高的我方角色，和DQ6中的特瑞不相上下。不过，由于皮萨罗的加入时期较晚，而皮萨罗的许多强力技能都在后期才能学会，因此很多玩家没有机会领教到皮萨罗的真正实力。因此，复刻版中增加了练级佳品白金王，一个给6万多点经验值，方便皮萨罗快速升级可以尽早学会地狱雷电、马丹特等强力咒文。从总体实力上来看，DQ4中的皮萨罗属于万能型角色，无论攻守还是技能装备方面都非常优秀。

而皮萨罗专属的一套魔界装备必须在通关以后的隐藏迷宫中反复刷隐藏BOSS才能拿，

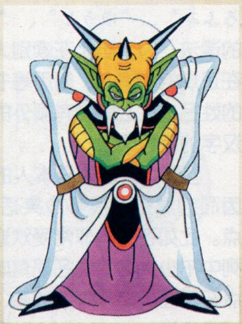


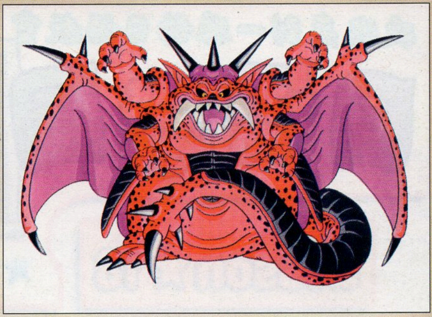
DQ4中非常著名的鸡蛋兄弟就是隐藏迷宫中的最后BOSS。这两个BOSS虽然不起眼，不过能力上面十分优秀，没有一定的等级，想挑战他们还是挺棘手的。倘若玩家能在规定的回合内击破这两个BOSS，即可得到额外的奖品。其中皮萨罗的专属装备魔界四件套正是鸡蛋兄弟手里的奖品，若想拿到这一套装备，必须反复的刷这两个BOSS才行。

米鲁多拉斯

米鲁多拉斯是DQ5中的最终BOSS，而他的名字在法语中是地球粉碎的意思，恐怕这就是他名字的由来吧。DQ5的剧情中提到米鲁多拉斯原本也是人类，因为一心想超越神灵，所以心灵被邪恶所控制而变成了魔族。因为他的心地过于邪恶，神灵为了惩罚他而把它封印在了魔界。虽然米鲁多拉斯在DQ5中自称王中之王，经过常年累月的修炼已经超越了神灵的能力，不过从实战上来看，米鲁多拉斯似乎比艾斯塔克还要逊色许多……

玩过DQ5的玩家应该知道，DQ5主角的母亲玛莎是艾尔海文族的人民，而艾尔海文族的使命就是守护连接魔界与人间界的大门。米鲁多拉斯之所以要抓走玛莎，就是为了利用玛莎的力量打开人类和魔界的大门，从而对人间界发动进攻。不过，从整个系列作品来看，米鲁多拉斯可以算是DQ史上影响力最小的魔王了。原因就是DQ5中葛玛的存在，葛玛杀害了主角的父亲帕帕斯，还把主角夫妻石化，最后还企图杀害主角的妈妈。葛玛在整个DQ5的剧情中起到了穿针引线的关键作用，相比之下，米鲁多拉斯名为最终BOSS，出场次数以及剧情方面的影响力却远远不如葛玛了。甚至于在SFC初版





DQ5中，直到游戏最终盘米鲁多拉斯才会露脸，到了PS2以及NDS版复刻以后，为了起到剧情铺垫作用，在序盘中才强行在对白中提到了几次米鲁多拉斯这个名字，以巩固其魔王的地位。

反复挑战魔王也是乐趣

在DQ9中有这么一个设定：击倒过的魔王可以喂给它经验值，魔王得到经验值之后会提升自己的等级，然后能力提升，同时掉落物品的概率也会提升。而某些魔王地图必须要刷之前一个BOSS的稀有掉落才行，比如上文介绍的死亡皮萨罗的地图必须要刷LV16以上的龙王才行。也就是说，DQ9中所有的魔王BOSS都必须反复挑战才行，有耐心的玩家可以将魔王喂到99级，然后体验被虐的快感……

不过，笔者个人觉得挑战DQ9的魔王BOSS最大的乐趣欣赏重混版的魔王音乐，每名魔王登场时的战斗音乐都是忠实于原作。而杉山弘一本次做DQ9的音乐时明显没有以往用心，对于Fans而言，只能拿通关之后的历代魔王音乐来加以弥补了。

上期和本期分别为大家介绍了DQ9中登场的部分单机模式下可以挑战的魔王BOSS，而其他的诸如西多、暗之多雷安等其他魔王必须要通过wifi联机，下载官方任务并完成才可以挑战。而这些下载任务官方目前还没有完全开启，也就是说暂时想挑战这些BOSS在日本玩家眼里还是不太可能。不过，使用金手指修改程序的话，可以把这些任务解冻，提前挑战这些BOSS刷取战利品。

欢迎来到一狼的日语教室

日语学园

Lesson★18



■主持人／一狼

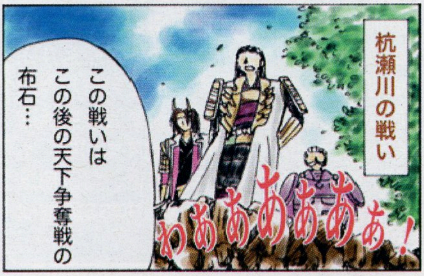
今天给大家讲一讲日本人的名字。经常有日语初学者问道，日本人的名字应该怎么读。其实，就连日本人自己在写自己名字的时候都要附上名字的振假名，防止别人读错。就连日本人都容易把名字搞混，在我们中国人来看的话当然就更加头大了。所以，本期专门给大家讲一讲日本人的名字，希望大家能够感兴趣。

日本人的名字

日本人的名字和中国人一样，也是由姓和名构成。不过，古代的日本人是没有姓的，只有自己的名字。在日本的战国时代，只有拥有一定地位的人才能拥有自己的姓，比如“本多（ほんだ）”、“酒井（さかい）”等等。后来到了幕府时代，日本天皇下令全国人民都要有自己的姓氏，所以日本人的姓也就逐渐多了起来。

在这个时期，以前自己拥有姓氏的家庭当然继续沿用以前的姓氏，而以前出身卑微的家庭只有自己给自己起一个姓氏。比如某户人家住在高山之下，所以自己就取“山下（やました）”做名字；自己家住在港口旁边，所以起“渡边（わたなべ）”作为自己的姓氏。渐渐地，日本人人人都有了自己的姓氏。

不过，在日本明治维新以前，一些拥有一定社会地位的家族成员“一族名”和“个人名”两个名字。比如战国时期的织田信长（おだのぶなが）的名字全称是“织田弹正忠平朝臣信长”，虽然现在后人们称他为“织田信长”，但是在当时人们则称他为“织田弹正忠”或“织田弹正忠信长”，而朝廷的公文书里却称之为“平朝臣信长”。



↑这一战是为了打下以后争夺天下的基础。

日本人姓名的读法



↑“矢张”和日语中的“果然”相谐音。

日本人姓名的读法也非常有学问，因为日本汉字有着多重读法，涉及到具体的人名时，应该用哪一种读法则非常容易搞混淆。比如“裕史”这个名字，就有着“はひろし”、“ひろふみ”、“ゆうし”、“ゆうじ”这4种不同的读法，为了防止在读别人名字的时候念错，在正规的申请书、简历等书面材料上，日本人的姓名一栏上面会有额外的一栏要求注上对应汉字的假名读法。

当然，正因为日本人的名字读法有学问，因而容易引起很多冷笑话以及翻译时候的难点。比如在国内非常受欢迎的“逆转裁判”系列中不少人物的姓名都有典故，有着谐音的笑点在里面。如“矢张政志（やばりまさし）”、“成步堂（なるほどう）”等等。动漫“银魂”

里面也有不少恶搞的名字如“结野亚奈(けつのあな)”、“贺木苦毛子(かきくけこ)”等等。

中国人姓名的日语读法

不少日语初学者都喜欢问自己名字的日语读法应该怎么读，这里给大家简单介绍一下。其实由光荣的无双系列中登场的中国武将姓名读法就可以看出，中国的人名在日语里要用到日语的音读。既然使用音读作为读法，那区别起来就非常简单了，找到自己姓名的相同或相似汉字的日语音读发音，基本上就能确定自己的姓名读法。比如“关羽(かんう)”、“张飞(ちょうひ)”，如果有人名叫“张羽”的话，那日语读法就应该是“ちょうう”；同样，如果有人名叫“关飞”的话，那么日语读法就应该是“かんひ”。音读汉字基本上都是固定的，除非特别的汉字，都可以用这种相似读音的方法。下表里附上常见人名姓氏的日文发音，方便大家查阅自己的日文名应该怎么读：

王(おう)	李(り)	张(ちょう)	刘(りゅう)
陈(ちん)	杨(よう)	黄(こう)	赵(ちょう)
吴(ご)	周(しゅう)	徐(じょ)	孙(そん)
马(ば)	朱(しゅ)	胡(こ)	郭(かく)
何(か)	高(こう)	林(りん)	罗(ら)
郑(てい)	梁(りょう)	谢(しゃ)	宋(そう)
唐(とう)	许(きょ)	韩(かん)	冯(ひょう)
邓(とう)	曹(そう)	彭(ほう)	曾(そう)
萧(しょう)	田(てん)	董(とう)	袁(えん)
潘(はん)	于(う)	蒋(しょう)	蔡(さい)
余(う)	杜(ど)	叶(よう)	程(てい)
苏(そ)	魏(ぎ)	吕(りょ)	丁(てい)

注：上表姓氏先后顺序按照中国大陆姓氏排名(2007)排列。



有关日本人姓名的其他相关

日本人的姓氏排名

根据资料统计，在日本所有的姓氏中，排名前三位的分别是“铃木(すずき)”、“佐藤(さとう)”和“田中(たなか)”。

古代日本女性的姓名

日本古代的女性是没有姓氏的，一般是跟随自己父母的姓氏。比如某位女子出身于“清原氏”的话，那么这名女子的姓名就叫做“清原氏女(きよはらうじのむすめ)”。当然，与中国古代相同，日本古代的女子到了出嫁之后，也要改随丈夫的姓氏。此外，在日本古代也有的女性一直以自己童年时期的乳名为自己的名字，如战国时期丰臣秀吉的妻子“ねね”等。

日本人名字的含义

很多日本人的名字中都有类似太郎、二郎、三郎之类的以数字加郎构成的名字。这些名字也有自己的含义，太郎就代表这个人在家中是长子，二郎是次子，以此类推。类似于中国古代的“伯仲叔季”来区分家中的长幼排名一样，日本人也有这种习俗。此外，某些人物姓名中带有“兵卫”、“左(右)卫门”之类的名字，这类名字也起源于日本古代。当时的天皇设立了卫门府、左右兵卫府等军事机构，而这些名字中带有“兵卫”等汉字的人多半是在这些机关里服役的军士或者是他们的家属。再如，“山本五十六”这个名字的含义是此人出生时父亲已经有五十六岁了，所以取名为“山本五十六”。

如何区别日本人的姓和名

日本人姓名的排列顺序与中国汉族人的姓名相同，都是姓在前，名在后。不过，有些生僻的姓名不容易区分，比如像“八木下弘”这样的姓名就比较难以区分，不知道这个人到底是姓“八木”还是姓“八木下”。当然，日本人在正式署名的情况下，常常把姓和名按各种方式隔开，或加标点，或加空格，方便别人区分自己的姓名。

あ ア(a)	い イ(i)	う ウ(u)	え エ(e)	お オ(o)
か カ(ka)	き キ(ki)	く ク(ku)	け ケ(ke)	こ コ(ko)
さ サ(sa)	し シ(si/shi)	す ス(su)	せ セ(se)	そ ソ(so)
た タ(ta)	ち チ(chi)	つ ツ(tu/tsu)	て テ(te)	と ト(to)
な ナ(na)	に ニ(ni)	ぬ ヌ(nu)	ね ネ(ne)	の ノ(no)
は ハ(ha)	ひ ヒ(hi)	ふ フ(fu/hu)	へ ヘ(he)	ほ ホ(ho)
ま マ(ma)	み ミ(mi)	む ム(mu)	め メ(me)	も モ(mo)
や ヤ(ya)	—	ゆ ユ(yu)	—	よ ヨ(yo)
ら ラ(ra)	り リ(ri)	る ル(ru)	れ レ(re)	ろ ロ(ro)
わ ワ(wa)	—	—	—	を ヲ(o/wo)

[电玩回忆录] Vol.17

GBA的不灭传说

成长 感动 怀旧

主持/一狼 文/一狼



从2001年发售至今，GBA上的优秀游戏已经成为一种经典。

幻想传说

RPG ●Namco ●2003年8月1日 ●1人 ●64Mbit

Check! 游戏简介



↑GBA版幻想传说的日版包装封面图。

《幻想传说》可谓是传说系列的开山鼻祖，从SFC时代开始，这款作品相继在PS、GBA、PSP上推出了复刻。这款作品在SFC时代最大的特色是率先采用了主题曲，所以从SFC上的这款作品发售以后，很多游戏都模仿本作添加了主题曲。本作奠定了传说系列一贯的诸如声优语音、打斗台词以及水平卷轴动态操作式战斗等等传说系列的游戏基础，在当时得到了空前的好评，其他诸如宿命传说、永恒传说等续作也是在本作的基础上相继推出后续作品。

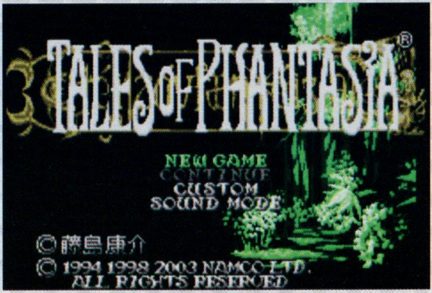
在GBA上的这一款复刻作品融合了SFC版和PS版成功的基础，又灵活运用GBA的机能，展现给玩家一个全新的作品。本作仅仅用了64M的容量，就导入了声优语音以及开场OP等游戏内容，也算是充分发挥了GBA的机能。当然，本作也有着国内汉化小组倾情奉献的完整汉化版，对传说系列有爱而又没能体验过这款初代传说作品魅力的玩家更是没有理由错过了。

Check! 剧情介绍

某一天，居住在特迪斯村的克莱斯像往常一样和好友切斯特一起去南方的精灵之森外出打猎。但是，就在给野猪最后一击的时候，村子里忽然发生了异变。听到危机的警报钟声之后，克莱斯和切斯特赶忙回到村庄，而映入他们眼帘中的却是被某人破坏后的村庄以及被虐杀的村民们，其中也包括克莱斯的双亲以及切斯特的妹妹艾米。

两人得知村子被袭击的原因和父亲曾经在克莱斯生日时送给自己的项链有关，于是克莱斯和切斯特暂时分别，克莱斯为了给双亲以及村民们报仇而外出寻找袭击村子的家伙们留下的线索，但是不久后却被他们抓捕。因此，克莱斯遇到了和自己一样被抓捕而来的魔法师少女敏特。借助敏特的母亲梅丽尔留下的耳环的力量，他们从牢房中成功逃脱，但是袭击村子的黑骑士马鲁斯却使用了夺走的项链，正在举行某种仪式。原来克莱斯和梅丽尔的项链是令传说的魔王达奥斯复活的必需品。为了阻止他们而前往地下墓地的克莱斯一行人赶到之时，达奥斯已经复活了。从永久的睡眠中再度苏醒的达奥斯企图杀害克莱斯一行，但却被切斯特奋力挡住，在那千钧一发之时，克莱斯和敏特被莫里森的法术传送到了过去世界。

就这样，克莱斯一行为了打倒达奥斯而展开了旅行，超越时空的冒险之旅也由此拉开了序幕。



↑GBA版幻想传说的实际游戏标题画面。



↑战斗画面则是传说系列一贯爱用的横版卷轴。

Check! GBA版追加的新要素

系统变更

本做在SFC版的基础上增加了PS版的多重要素，与其说是移植作品，到不如说是独特的原创新作。不过，由于GBA版机能所限，本作在战斗时的速度比SFC版和PS版较有拖慢。音源方面勉强打倒了PS的水平，但仍然有一定的差距。此外，游戏的难度平衡方面也有一些细微的调整。

追加要素

本作的称号系统相比PS版做了细微的改善，部分称号的取得方法有所改变。此外，追加了部分角色的头像，以及声优语音。剧情方面有大幅改善，克莱斯的家、过去世界的精灵之森以及未来世界的多个场景都有新加的剧情台词。

其他方面的细微修改

本作的OP忠实再现了SFC版，声优方面采用了PS版基础的声优配音。主题歌的音质方面比SFC版大幅强化，但音效方面略嫌不足。场景方面，角色在水面或镜子周围移动时不会映出角色的身影。级别上限提升到999级，怪物图鉴1周目时也可以完成，只有在大地图移动时才能斜向移动。

Check! 简易攻略

开始游戏之后从特迪斯村出发，首先和艾米对话可以得到贵重品“マスコット”。接着来到道具店拿到“りんご”，带着“りんご”回去和艾米对话之后可以得到称号“やさしいあにき”。接着进入玛利亚的房间的话，即可发生剧情与切斯特谈话。临出村的时候，会遇到主角的师父。

接下来出村前往南方的森林，注意森林的右边有宝箱别忘了拿。在这里会发现一只野猪。跟着野猪的行踪并击倒它之后会发生剧情，接下来再回到特迪斯村。

回到村子之后，这里已经被破坏了。首先和切斯特分别，在克莱斯家二楼的暖炉里可以找到“ナイッサ—ベル”，注意在地下牢的剧情之后就无法获得了，所以一定要提前拿到。

出村来到特迪斯北方的山道。注意从北边石像后面的道路前进的话遇敌率非常高，山顶 两个道具。不想要的话也可以直接从西边的路前进离开这里。

穿过山道即可到达“ユ—クリッドの都”，水果店的厨师会教会主角一个新的料理“ロ—ルキャベツ”。接着来到オルソン的家里住宿的话就会发生剧情，主角被关进地下牢，同时装备品被没收。

调查地下牢中某个小洞之后，不久会传来女子的声音，接着得到“イヤリング”。调查女性的尸体可以得到“ロングソ—ド”，装备“ロングソ—ド”后打开牢门，敏特成为同伴。敏特加入队伍之后，前往右下方的地下水路入口，使用斧子打开铁牢门即可进入。接着在地下水路里会遇到第一个BOSS。



↑汉化版的翻译质量也非常优秀，不懂日语的玩家也能熟悉剧情。

GBA时代被称为原创大作匮乏的年代，正因为如此也诞生出不少复刻作品。本作也不例外，《幻想传说》GBA版也被誉为GBA上不得不玩的经典作品之一，同时也是GBA平台上唯一一款传说系列的正统作品。推荐对RPG游戏有爱，又对传说系列非常感冒的玩家一定要尝试一下，回味一下这款永恒的经典。

真三国无双A

ACT ●Koei●2005年3月24日
●1人●128Mbit

プレイモード	游戏模式，分为无双、自由、挑战三个模式
事典	查看武将事典、武器一览、道具以及关卡等
操作说明	查看游戏中的相关操作说明
环境设定	设定难度、音效以及武将能力初始化等

Check! 游戏简介



↑GBA版真三国无双的日版包装封面图。

《真三国无双》系列是光荣旗下时下最走红的作品，该系列现在几乎已经部及各个机种，就连GBA也不例外。《真三国无双A》是无双系列在GBA上的唯一一款作品，游戏中所有人物均采用2D建模，就算是系列Fans玩起来也能体验到不一样的游戏乐趣。

虽然GBA的屏幕较小，人物的动作、招式以及战场地图方面都有着一定的局限性，不过，厂商在开发这款游戏的时候的确是充分发挥了GBA机能的极限水平，连招的手感、无双乱舞以及能力强化道具系统都把握的非常得当，纵然不能和家用机上的无双正统作品相比，本作也算是有自己的独到之处。

由于早期的掌机版无双作品都把战场进行分块处理，所以本作的整个流程也分为移动部分和战斗部分。移动部分类似于SLG游戏的走方格系统，控制角色移动到战场上的指定位置，而如果战场上对应的位置有敌人存在的话，就会立即切换到战斗模式中。在战斗模式中则要考验玩家的操作，可以控制角色前冲、后退、攻击、防御，HP不足时还可以破坏场景内的坛坛罐罐，寻找回复物品补充体力。

Check! 菜单简介

在游戏中按下START键即可打开菜单，在菜单里可以查看敌我双方情报、胜败条件、战场简介以及中断存档等等。

标题画面

Check! 操作详解

移动部分

移动部分按十字键可以控制角色所要移动的方向，选择好目的地之后按A键来确认。在移动部分按B键的话即可自由控制光标在整个战场地图上移动，在光标所指示的位置上按下A键即可查看对应部队的情报。B键则是取消键，确定完对象之后，可以按B键来取消。L键是切换战场全体地图，需要注意的是，每一关的地图都被分为若干的场景，每个场景用一个小圆点来表示。红色的小圆点是我方没有通过的场所，每次只能移动一格。而蓝色的小圆点表示我方已经经过的场所，每次可以移动两格。不过，我方所在的方格内如果有敌人存在的话将无法进行移动，必须把敌人消灭之后才能移动到其他地方。

战斗部分

战斗画面上左上角的是KO count，这项数值是显示该战场上敌人的总数与剩余敌人数量。画面左下角是无双槽与体力槽，体力槽归零的话就会直接GAME VOER，无双槽满的情况下可以按L键+A来发动无双技能。每个战场上都有几率找到回复品，可以用来补充体力或者无双槽。画面右下角是能力装备栏，角色拥有的各种能力可以通过R键来使用。画面右上角是时间栏，根据战场上完成的时间快慢可以影响到过关评价。评价一共有“压胜”、“胜利”、“辛胜”三种，画面右上角的时间显示为白色时击倒全部敌人的话，过关评价就是“压胜”，红色数值为“胜利”，而时间为零时则为“辛胜”。根



↑GBA版真三国无双的实际游戏标题画面。

据每个小战场的评价不同也会影响到游戏下面的剧情触发，比如经常获得“压胜”评价的话，在移动画面中偶尔会有额外的一次行动机会，此外获得“压胜”评价时还能小幅回复角色自己的体力，对以后的战斗非常有利。获得“胜利”的评价的话则为正常评价，战斗过后直接切换到移动画面。而获得“辛胜”评价的话，有时必须要等敌人连续行动2次之后我方才能行动。当然，如果想中途撤离战场的话，只要移动到战场的边缘角色上方即可提示exit字样，在这个字样存在的状态下继续按住方向键一段时间以后即可脱离战场，虽然脱离战场可以小幅回复体力，但是之前在战场上获得的功勋以及击破数也会全部归零。最后，某些强制战斗不允许玩家脱离战场，此时移动到画面边缘角色上方会提示一个X字样，对于这样的战斗，只有竭尽全力、自多求福了。

武器相关

本作中一共有200多种武器可以获得，而所有的武器都是从宝箱中获得的。在移动画面中有时就会发现宝箱，此时即可获得新的武器。此外，在过关结算画面中如果角色装备的能力特技依然存在的话，有时也会得到额外的武器奖赏。此时根据角色当时装备的能力不同，得到的武器种类也会有所变化。衡量武器的好坏不仅仅是看攻击力数值，有些武器的附加能力也非常有用。比如有些武器附加勇猛特技，发动时可以大幅增加角色的攻击力。想要更换武器的话，在战斗开始前的准备画面或者在移动画面中按下START键打开菜单均可以切换。不过，根据武将属性不同，可以装备的武器种类也有限制。此外，有些武将的武器熟练度太低的话，原本可以装备的武器也会无法装备，必须达到一定限度的熟练度才行。每次角色升级的时候



↑每场战斗之前的准备画面图，可以在这里熟悉战斗情报。



↑战斗中移动部分的画面图，可以看出战场被分为若干的小块。

都会提升一定数量的武器熟练度，所以必须多多进行角色的培养才行。

Check! 登场角色简介

在GBA版的本作中，初始可以选择3个势力，每个势力旗下有3名角色。每名角色的装备武器、装备技能都不同，而只要满足特定的条件，还可以使用隐藏角色。其中刘备、曹操、孙坚这三名隐藏角色只要把对应的蜀、魏、吴三个剧本通关即可开启，而最后一名隐藏角色吕布则要把以上三名隐藏角色开启之后，再把任意一人的无双模式通关才能开启。

角色	装备武器
赵云	戈·戟·枪
张飞	戟·碎棒·矛
关羽	戟·矛·偃月刀
刘备	将剑·杖·扇
夏侯敦	朴刀·细剑·巨剑
甄姬	将剑·扇·铁笛
许褚	戟·碎棒·矛
曹操	将剑·战斧·扇
孙策	棍·双鞭·双剑
周瑜	细剑·巨剑·甲刀
孙尚香	双锤·圈·爪
孙坚	将剑·双鞭·扇
吕布	戟·矛·偃月刀

GBA上的这款游戏仅仅用了128M的容量就把无双系列的框架基本制作出来，虽然登场角色、人物招式以及战场数量都有限制，不过在GBA主机上能够玩到这样的游戏已经非常不错了。此外，游戏中还保留了原版人马的声优配音，对于Fans而言也算是极大的安慰。本期特别向大家推荐一下GBA上的这款作品，感兴趣的玩家可以试试。



■主持 / 翔武
■插画 / 风月樱
■版头 / 地狱熊猫

大家好，由于我的失态，本期与大家见面的时间大概会晚一些吧。嗯，首先就大家最为关注的翔武离开的事情简单地说上两句。见右侧。

啊，说来其实我是那种挺不会搞活气氛的家伙呢，就是那种比起上台唱歌，更喜欢在聚会地角落里一边喝果汁一边分享欢乐气氛的人，不过既然翔武将PGBAR交给我，我也自然会努力让大家满意的……大概。（嘿嘿）从楼底下拿来厚厚一摞读者来信，用剪刀全都剪开的感觉真爽哎。而且我意外地发现，原来会把信和信封粘到一起不是我的个别现象啊，放心了（笑）。

八房：我说翔武，该你说话了，对于这个栏头还有你的便当，给我好好解释清楚。
翔武：我还是很顾念大家的，这次离开也是因为有不得不做的事情。至于理由，反正不是回老家结婚，其他有空再议。
八房：你今后应该是还会来信或者投稿继续支持PG，我・说・得・对・吧？
翔武：喂……好吧。虽然离职，不代表会彻底离大家而去，以后还会继续通过各种途径支持PG的，比如买本新杂志。
八房：喂！正经点！

哇诸位，我错了，可别误会啊！

真是太师太了，没想到第一次上PGBAR的第一件事情是道歉。事情是这样的，上期我做新闻的时候，选了《噬神者》推迟发售以及阿兰演唱主题曲那条新闻，由于一时脑子脱线，写了她“更会汉藏日英四国语言”，结果被几位读者狠狠地指出来啦，抱歉我可没有什么不好的意思，这里要格外感谢大家指正，今后也会尽量为大家提供更有趣实用的内容的！

嘛，既然提到了这方面的事情，不妨给大家讲个逸事：大家都知道我是个女神系列爱好者，而女神最大的特点就是世界各地神话传说中的神魔了。在系列的经典作品《真女神转生2》中，玩家可以查阅游戏中出现神魔的典故、出处等，其中就有几匹怪物惹来了非议，比如高原魔兽Rakcharango（原名是藏文）的出处写的是“西藏”，邪眼魔王Baroll的出处则记载为爱尔兰——这样一来就有人不干啦！你这不是给人乱搞分裂吗？面对着众人的抗议，ATLUS只好通过种种途径进行澄清：恶魔的蓝本是以世界各地神话的传承而设计，那么其归属，自然要按照其神话系的传播范围来界定，西藏神话在青藏高原传播，爱尔兰神话则和英格兰神话有所区别，也就是说，游戏里的出身地是以文化领域而不是政治区划为基准的，这样才平息了部分人的不满。

嘿嘿，假公济私，八房的临时小讲堂

咱用了两期来讲上个月咱做的那个怪梦，终于给讲完啦。不过最后还是没有篇幅来讲明白啊。所以就大言不惭地跑到这里来做补完啦，小小的任性，请大家支持吧（不禁又想起了当年自己夭折掉的专栏·久远回廊）。

咳咳，言归正传。手札的最后，我梦到有人问我的名字，梦中的回答是“吾名SETH”，那么这个SETH又是什么呢？你现在去搜的话，估计只能搜出街霸4的总BOSS吧？其实，Sith，又名Set、Seti，是埃及神话中的一名神祇，国内译名一般叫赛托或者赛特，是一位既有创造的神性，又代表了恶的神祇，曾经打败了混沌巨蛇Apophis。总的来说，它与北欧神话中的洛基地位十分相仿。赛托与奥西利斯、伊西斯、奈芙蒂斯一样，同为太阳神Ra与大地女神Nuit的后代，是埃及的九柱神（最重要的九位）之一，不过在神话传承中，由于觊觎更高的地位和权力，他发起了一场阴谋，最终成功地害死了奥西利斯（玩过游戏王的话，对这一位应该也很熟悉吧XD），但是最终它败在了奥西利斯之子，新的太阳神荷露斯（ホルス Horus）手下。和生命、丰壤之神奥西里斯相对，赛托的神性则是荒狂的破坏之力，可以说是“必要存在的恶人”，掌管着暴风、雷电的力量。顺带一提，广为的阿努比斯正是赛托之子哦。由于其地位的关系，一说赛托正是大名鼎鼎的撒旦之原型，所以真女神系列里，赛托的形象是一只巨大的飞龙（蛇）。说来，大概正是因为有着风的神性，所以我才会在梦中梦到这个名字吧。不过做这个梦的时候真女神SJ又没出，我最近也没接触到这位神祇相关的资料，真不知为什么会梦到它。


图为同人作品，荷露斯与赛托。这两位互为冤家的神祇曾一度作为上下埃及的守护神而并立。



生活嘛，就是生下来，活下去~~



哟，各位好久不见，制作这期的时候正好是离开掌机迷一年的时候。现在阴差阳错的在电软部门被借过来帮忙做东西有感而发，一年的时间，发生了很多事情，身边人来去匆匆。四季更替中，又带走了一年的时光。

总的来说，这一年是充实的一年，完成了许多心愿，先是达成了自己的梦想，买了一把世界上只有十五只的，我的偶像岸部真明老师的签名款吉他。前阵子又买了部YAMAHA的电钢琴，达成了从小的钢琴梦，回头看来，觉得像梦一样，一年来的努力，看着自己昔日的心愿都渐渐达成。还是很开心的。目前看上了罗技的G25，打算明年连同PS3和GT5一起败回来……

进来身边很多朋友都很有压力，学习的，工作的，生活的。说被弄的喘不过来气，看不到希望，看不到未来的路，不过未来的路本身就是看不到的，正因为这样，人生才有意思。所以，人生只有一次，按照自己想走的方式，制订好目标，向着目标前进吧！一切问题最终都是时间问题，一切烦恼其实都是自寻烦恼！

★任性贴图区★



八房：啊，好有爱的依布大家族，连一狼和菜团都有出场呢，不错不错。说来，草依布是我依布家族里唯一一个完全没用过的，汗……

－v－/ 说来，任性贴图区也暂时由我接收了哦，大家有什么有趣的点子就全都提出来吧！



任性贴图区征集读者绘画投稿，可邮寄或用电子邮件寄给我们。来信请至北京安外邮局75号信箱 掌机迷收或PG@VGAME.CN

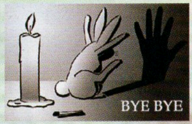
真是扭曲啊～扭曲……

据截稿之日的半个月前，本人再次被迫参加了一次婚礼。新郎与新娘都属于工薪阶层，虽说平时吃喝不愁，但日子过的也……在这种背景条件下，婚礼居然还要大办特办，高级的酒楼、高级的跑车、再加上杂七杂八的开销，一天，正确的说应该只有不到3个小时之内，便糟蹋掉了十数万元……基本上相当于新郎个人上班以来近10年积攒的全部。事后一想，当时庆典礼堂之内，屋顶上挂的、墙壁上贴的、地上铺的、桌上放的……都不是别的，全都是人民币啊……为了所谓的面子，为了演上一出好戏给周围的人看，于是就随波逐流的办了，实在是令人觉得可悲。即便是有钱，也不应该花在这种无意义的地方。不过，归根结底，诱因还是风气腐败所至。无聊的互相攀比才是扭曲的根源。





ABAYO



终于也要到了说这句话的时候了，其实是不太想离开，但是由于生活中的各种原因，可以算是迫不得已吧。本人从掌机迷26期的时候开始加入了这个团队，受了同事们不少照顾，也受了不少读者和撰稿人的支持和照顾，再这里感谢大家了。希望大家继续支持八房和零羽，这两人很不容易的。不过个人比较遗憾的是没做够100期，还差了3期嘛。在掌机迷的4年多里，工作还是非常有意思的，是现在的工作无法达到的那种快乐。好了，就说到这吧，这个话题说不出来多少字啊。有我联系方式的朋友可以继续和我联系，毕竟都是朋友嘛。最近突然特别喜欢吃卤煮，据说吃多了不好，我还是早点克制一下吧。



土星之旅 2

梦中我来到了木星大红斑的正中，边上狂风呼啸，我浮在半空中，那种孤独感，一想起来就难受…在梦里试着向前飞，投入远处仿佛墙壁一般的呼啸的风中，但无论怎么努力，都无法接近风壁，最后我终于放弃努力，身体就一点点地向着下方深不可测的黑暗坠落，沉入了液氢的海洋中。巨大的重力紧紧 N住了我，将我往不见底的下方拉去，周围狂躁的风声也渐行渐远，最后只剩下一片死寂，我动弹不得，周围的黑暗重重的压迫着我，就这么一直沉啊沉啊，最后“空”的一声落到了一个柔软的表面上，没准是木星的固体内核吧。躺了不知多久，只觉得身下的黑暗仿佛温暖的双臂一般包裹了我，意识也逐渐消散，最后在朦胧间，有个声音问我：“你叫什么名字？”我则在心中脱口而出：“吾名…SETH…”。

掌机快乐赢 中奖名单

本期开奖期数：119



北京　赵硕

一等奖（1名）

盟区战卡
VIP1年
300道具点



二等奖（3名）

怪物猎人雪山包

- 上海　刘　旋
- 山西　马文瑞
- 江苏　高洪波



三等奖5名

精致动漫挂饰

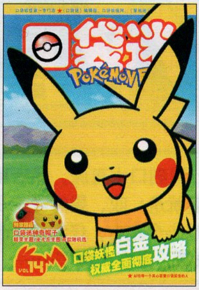
上海	韩荣强
河北	于思远
辽宁	张其弘
河北	王利晨
福建	蔡伟华

次世代传媒联盟

电子游戏软件、SO COOL 动感新势力、掌机迷、

最新邮购资讯

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011
联系电话：010-64472177
每本另加挂号费3元



第一时间为广大玩家奉上《口袋妖怪白金》的彻底攻了，同时还有经典口袋游戏的深度研究。本期赠品是口袋迷神奇帽子，随机二选一，请注意购买时向零售商索要。

口袋迷(14)

■定价19.8元 上市热卖中



2008年最新NDS典藏登场，全面补充春至秋的热门资料及游戏，全书100%全新内容绝无水分，DVD光盘收录100款以上的经典中文游戏，及十数种最新必备实用工具。

NDS标准典藏08终极版

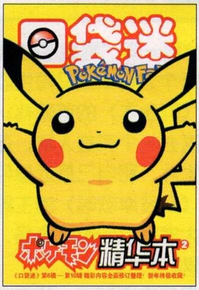
■定价:18元 上市热卖中



Wii玩家的终极宝典，众多既实用又好玩的内容等你来发现，热门攻略特别策划详细研究等精彩内容看不过来。威动力dvd全面收集88款最新好玩游戏及众多工具，必买！

Wii动力

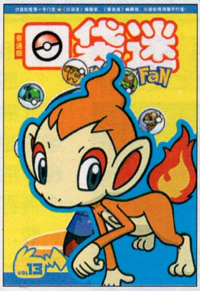
■定价:18元 上市热卖中



口袋迷新春大餐又来了！本次集合第六至第十辑的精华内容，全部重新编辑修订，重新排版制作，绝对全新效果，并有百页以上全新内容收录，口袋迷不能错过的收藏宝典。

口袋迷精华本2

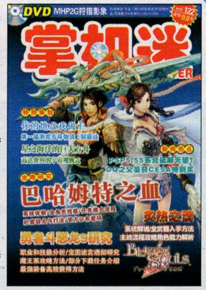
■定价:24.80元 上市热卖中



广大口袋迷期待已久的《口袋迷13》来啦！本期精心改版为特制双层封面，赠送NDS主机收藏包，口袋迷舞动助威棒，四格漫画特辑，08剧场版主题折扇等精美赠品，值得收藏！

口袋迷(13)

■定价19.8元(豪华版29.8元) 上市热卖中



本期给大家带来《巴哈姆特之血》的详细攻略，此外还有两篇很有意思的特别策划希望大家能喜欢。

掌机迷 第122期

■定价: 9.8元 接受邮购



本期彻底攻略最新口袋游戏《空之探险队》，并特别收录大量独家研究内容。赠品超值附送口袋零钱包和IC卡夹，附带DVD精彩动画看过瘾。

口袋迷(16) 定价19.8元

■定价:19.8元 上市热卖中



《电子游戏软件》8月28日最新上市！本期包含SE大作《巴哈姆特之血》攻略，以及《SD高达G世纪 战争》的详细攻略。

电软2009年第17期

■定价:6.99元 上市热卖中



最新潮流重讯火辣出炉，潮流圣经《搜酷》9月号隆重登场，最奇妙的鞋款搭配提案；阿信、黄雅莉等潮流明星的时尚隐私，80后的尖端生平，到户外体会潮流，小型饰品的搭配秘诀等等，绝对不可错过！

SO COOL 2009年第9期

■定价:15元 上市热卖中

电子游戏软件

2008年1～24期	9.80元
2008年(6-7合刊)	15.00元
2009年1～17期	6.99元
2009年1-9期	15元

电子天下·掌机迷

2008年第1～19期	8.80元
2009年第1～8期	9.80元

SO COOL(搜酷)

2007年1、3～12期	15元
2008年1～12期	15元

动感新势力

72～76、78、79期	9.80元
72、74~76、78~79期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

口袋迷14	19.8元
NDS标准掌机典藏2008终极版	18元
Wii动力	18元
口袋迷13普通版\豪华版	19.8\29.8元
口袋迷12普通版	19.8元
PSP终极奥技(修订版最新加印)	19.8元
口袋迷11普通版	19.8\29.8元
口袋迷精华本2	24.8元
口袋迷16	19.8元
游戏的设计与开发(平装\精装)(半价)	25\28.5元

三栖人空间 ACG SPACE Vol 28



文/包子 美编/包子

碎碎念：人生一大乐事就是去大众点评网去看看有啥好吃的，看到口水直流，然后用个小本工工整整的抄下来，有钱了一定一天吃十顿饭，去了就吃一口尝尝味道就走！哎，果然爱吃是金牛座的特点啊！前阵子说的扇贝一元一个的地方最近新特价，3元一斤，一斤十个左右，仔细想了想，三毛钱一个，但是一桌限购3斤，其实一个人去的话，要三斤扇贝，一碗米饭，是在太爽了……

本月动漫届大事迹盘点

铁臂阿童木电影版上映



前日(10月21日)，动画大片《阿童木》在上海举行了全球首映礼，当天现场可谓星光熠熠，张铁林、羽泉组合、徐娇、潘粤明、谢楠等以配音演员的身份 悉数到场助阵。而07、08年2届型秀冠军马海生和唐汉霄也受邀到场，并分别献唱了众人熟知的动画片《宝莲灯》、《机器猫》，《葫芦娃》等主题曲，最后还和好男儿沈人杰一起合唱了《阿童木之歌》，引得观众阵阵掌声。

《阿童木》是日本漫画界一代宗师手冢治虫的首部连载作品，作为第一部真正意义上的日本国产电视动画系列片。在长达四年的播出期间里，创下了末曾有过的高收视率，同时也是我国第一部引进的国外动画系列片。据仪式上宣布， 此次《阿童木》的电影版是由日本经典漫画改编，好莱坞导演编剧，中日美联合制作，相信届时定会掀起一阵“阿童木之风”。

即将在年底发行个人专辑的马海生表示：“非常高兴能参加《阿童木》的首映礼，自己学生时代就很崇拜这么一个英雄人物，这是一部非常励志的动画大片，和自己最近参与的一个青春励志音乐剧《在彼岸歌唱》的主题非常一致，所以也希望大家可以到影院捧场，和阿童木一起为正义而战。”

《阿童木》也是日本漫画界一代宗师手冢治虫(1928—1989)的首部连载作品，于1952年至1968年于“光文社”的《少年》漫画杂志连载。1951年4月，《阿童木大使》开始连载，首次登场他还是作为配角，次年4月份，《铁臂阿童木》在《少年》漫画杂志重新开始连载。1963年，“阿童木”成为第一部真正意义上的日本国产电视动画系列片。在长达四年的播出期间里，创下了未曾有过的高收视率，卷起了一股巨大的热潮。同时也是我国第一部引进的国外动画系列片。在1980年和2003年分别被再次拍摄为新版动画，并且在2009年再次推出CG版电影。

《铁臂阿童木》刚问世时，轰动了日本。这个聪明、勇敢、正义的小机器娃娃几乎是人见人爱。这部 长篇连载故事加上后来制作的同名动画在电视台播放，先后持续了13年。《铁臂阿童木》还改变了一些人对连环画的偏见，那些以前认为儿童连环画会影响学业甚 至还会受到不良影响的家长们，开始鼓励孩子看连环画。

手冢治虫，漫画家、动画制作人。本名手冢治，因自幼喜爱昆虫，故于1939年取了"手冢治虫"的笔名。（发现口袋妖怪的作者也是喜欢虫子，看来从小亲近大自然的人就是会对人生有长远的影响啊，不过我从小总被蚊子叮，算么……）1945年入大阪大学附属医学专门部(后获得医学博士学位)，翌年开始在少国民新闻(现在每日小学生新闻)上连载四格漫画《小马的日记》。从此走上漫画之路。“手冢治虫”是一位非常勤奋的漫画家。他的作品也多得难以一下子说准，他在45年的创作生涯中，画了50多万张画，仅仅收集在《手冢治虫漫画全集》的作品就有450卷，他随时不停笔地作画，他临终前的最后一句话是“给我铅笔。”手冢治虫的作品内容十分广泛，从儿童生活、科幻、侦探、自然、历史、传说，到文学、医学、宗教、音乐、哲学......几乎无所不有。他的读者从儿童、青年到中老年人，包括社会的各个阶层。他的后期作品着重向生活的更深层次去探索。1961年，手冢治虫创办了虫制作公司，首先把《铁臂阿童木》制成动画，从1963年元旦起在电视台播放。这是日本第一部电视连续动画片。这部动画在电视台连续播放4年，一直保持很高的收视率。

《铁臂阿童木》的动画片还在美国N B C电视台播放，美国的孩子们看了《铁臂阿童木》觉主人公很可爱，但是使他们受到感动的是故事情节，那种独特的表现方式使他们至今难忘。动画片《铁臂阿童木》不仅在海外销售很好，而其商业化的周边产品也产生了新的经济效益，于是手冢治虫在日本漫画界无人可比的地位就这样确定了。

忍者神龟转嫁尼克儿童

尼克儿童频道（Nickelodeon）今天宣布他们已经从Mirage集团手中获得了“忍者神龟”（Teenage Mutant Ninja Turtles）的全球权利，并准备制作一套电视CG动画系列片，与2012年派



拉蒙公司新版《忍者神龟》电影同步推出。

尼克儿童频道是MTV电视网的一部分，隶属于维亚康姆公司（Viacom Inc.），此次他们以6000万美元的价格获得了“忍者神龟”品牌和角色的全球知识产权。“忍者神龟”自25年前诞生以来，已经被制作成很多电视、电影和游戏，风靡全球。

获得版权后，尼克儿童频道将立即开始制作一套《忍者神龟》CG动画系列片，并于2012年首播。同属维亚康姆公司的派拉蒙公司也将启动一部由真人主演的《忍者神龟》电影版的制作，同样锁定在2012年上映。除了电影、电视，尼克儿童频道公司还决定继续和Playmates玩具公司合作，生产和销售“忍者神龟”的玩具产品。另外，目前在CW电视台播出的、由4Kids娱乐公司和Mirage集团制作的《忍者神龟》电视动画片暂不受此次“转嫁”影响，将一直播出到2010年8月31日。

Mr.Children献唱《海贼王》



作为《海贼王》电影系列的第十部，于12月12日公映的《ONE PIECE FILM STRONG WORLD》，主题曲确定由Mr.Children担当。

在之前的系列作品中，BUMP OF CHICKEN、气志团、NEWS等豪华阵容参与了电影主题曲的演唱，而此次具有里程碑意义的第十部里，身为原作者及制作总指挥的尾田荣一郎钦点由Mr.Children创作演唱。据悉，在确定影片12月公映时，尾田就正式决定让同是《海贼王》粉丝的Mr.Children担当，9月末曲子已经完成，

名为《fanfare》。这也是Mr.Children第一次为动画电影创作主题曲，第七次担当电影主题曲。Mr.Children，是日本的摇滚乐团，成员有4人，包括主音樱井和寿、吉他手田原健一、贝斯手中川敬辅，和鼓手铃木英哉。乐团最初成形于1988年，1989年1月1日改名Mr.Children，并于1992年5月10日发表《EVERYTHING》专辑正式出道。Mr.Children的专辑和单曲作品单是在日本国内，大都能拥有百万销量。其中10张单曲作品占史上总销量第二位，仅次于B'z的15张单曲；另有9张专辑作品突破百万销量，次于B'z的18张和美梦成真（Dreams Come True）的10张。Mr.Children至今已发表了29张冠军单曲，12张冠军专辑，生涯唱片总销量已突破5300万，居日本史上第二。（翔武和我一直都非常喜欢这个乐队，之前还一度学过唱他们的歌，推荐大家去搜索下。）

小泉纯一郎给奥特曼配音



环球时报10月13日报道据日本《产经新闻》13日报道，日本前首相小泉纯一郎在日本动画片奥特曼的剧场版、代表日本的英雄题材电影《大怪兽之战 Ultrarunners银河传说》担任配音。据说这是小泉纯一郎的次子的建议。

报道称，小泉纯一郎在奥特曼中为奥特曼长老一角色配音。场景是在众奥特曼战士前发表热烈演讲。演讲内容为“为了帮助弱者我们今后还要继续战斗!重新站起来吧，光之国的勇士们，为了正义与和平，为了浩瀚的全宇宙……”导演要求这段话要说得强有力、充满说服力，要让人们以为小泉纯一郎要“重出政坛”。小泉也不负导演期望，在9月中旬的录音工作中他的配音受到了“绝赞”。报道还称，在8月的时候小泉纯一郎就收到了请求担任配音的信。但那时不想打破政界人物不出演影视作品的惯例，所以让秘书拒绝了。但当时在场的小泉进次郎劝说：“只是配音，又不露脸。和政治没有关系……”最后小泉亲自打电话给导演询问细节，最终同意担任配音。

《玛丽和马克斯》获奖

渥太华10月18日电（记者杨士龙）加拿大渥太华国际动漫节18日闭幕。来自澳大利亚的亚当·艾略特导演的动画片《玛丽和马克斯》获得最佳动漫长片奖。

18日晚，渥太华国际动漫节闭幕及颁奖仪式在加拿大文明博物馆举行。除《玛丽和马克斯》外，爱沙尼亚短片《继承的义务》获最佳独立动漫短片奖，波兰影片《小鸡》获最佳学生动漫奖。《玛丽和马克斯》根据真实的故事改编。玛丽居住在澳大利亚墨尔本，是个孤独的小姑娘，44岁的犹太人马克斯住在美国纽约市区，肥胖、患有自闭症。一个偶然的机会，他们发现了对方并开始跨越两个大洲、持续通信20年。动漫节影片评委会对它的评价是：“影片讲述了一个关于友谊的简单而令人震撼的故事，深刻揭示了人生没有完美结局的遗憾。它在悲剧与喜剧间保持了恰到好处的平衡。”

渥太华国际动漫节始于1975年，是北美地区规模最大的动漫节之一。从2005年起，动漫节由原来的两年一届改为一年一届。本届动漫节共收到78个国家和地区的近2200部作品，最终入围竞赛单元的影片有100部。

银魂OVA销量第一

于9月30日发售的《银魂 JUMP Anime Tour 2008&2005》DVD已经连续2周占据Oricon销售排行榜的前10位中了，于,目前总贩卖数量已经突破了6.1万张，不仅超过了美国学院奖获奖的短片动画作品《Pieces of love Vol.1 积木之家》的总销量（5.4万张），更是一举拿下了目前为止的2009年OVA作品销量的第一名。该OVA动画为空知英秋原作的恶搞类动画作品《银魂》在JUMP动画巡演中上映的特别



篇DVD化的作品。

另外近日还有一件事很值得众多《银魂》粉丝们的关注，那就是着名的华纳兄弟近日取得了“gintama-movie.com”域名的所有权。考虑起注册 “xxx-movie.com”这样的域名，自然是为了要拍摄该作品的剧场版而准备的公式站点域名了，那么这次真的要轮到“银魂”的剧场化了吗？《银魂》的剧场动画化消息最早来自日本的“2ch”讨论板的消息，“银魂→正式将现在的系列终了→剧场化（确定1部，之后视人气而定）”，而集英社日前宣布将于下周一，也就是09年第48期的《少年Jump》上宣布《银魂》将被改编成电影，至于详细情报还有待官方公布。

高达30周年纪念版接受订货

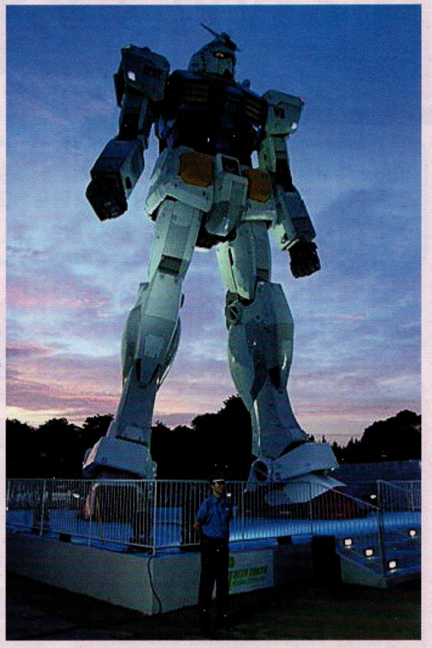
为了庆祝TV动画《机动战士高达》30周年纪念，BANDAI从10月21日起接受“机动战士高达30th 钢普拉特别BOX”的订货，网络限定订货价格为15750日元。折合人民币1050左右。BOX中，收录了代表了历代高达系列动画作品的高达模型，而且全部使用无色塑胶制作。同时，BOX中将附带24页的小册子，介绍动画播放时的宣传海报、番组信息以及名场景等等。沉浸在各个作品的回忆中制造高达的模型吧。



头顶青天的18米高达

为纪念动画片《机动战士高达》播映30周年，在东京台场的“潮风公园”，18米高的“实体大”高达立像免费对游客开放，28日的现场观众突破了100万人次。自开放后的第16天，也就是26日，现场的观客更是达到了102万人次。

这个由铁架和FRP（强化塑料）制成的“高达”像重约35吨，其头部可自由转动。夜间，其身体上可点亮的50个发光处和14个气体喷射处，绚丽之极。随着暑期的到来，仅从18日到21日的连续三天就有33万人次，25、26日两天到场人次也各有9万。到8月上旬预期将有150万人次的到场。本次活动开放至8月31日。



押井守新电影《突击少女》

因导演《攻壳机动队》而声名鹊起的鬼才导演押井守2009年末将携带他执导的最新长编电影《突击少女》（Assault Girls'）强势来袭！《突击少女》是押井守自电影《Avalon》之后，久违八年的长编真人电影。故事以荒凉的沙漠为战斗背景，讲述了手持强力武器的三个美少女猎人和巨大怪兽战斗的惊悚冒险历程。

在剧中出演美少女猎人的分别是日本当红女星黑木美沙、菊地凛子和佐伯日菜子三人。剧中少女们手持重型武器和怪物们战斗的场面无疑是本作的一大卖点，将于2009年12月19日在日本全国上映。

押井守出生于日本东京大田区，是日本的动画、电影导演。曾于2004年以剧场动画《攻壳机动队2：INNOCENCE》获得日本SF大赏。1976年毕业于东京学艺大学教育学系美术组。之后加入了着名龙之子动画制作公司，他的特点就在于合理得结合原着，并且在作品里大量加入了自己的制作手法，使全剧表现出其独特的个人思想、分镜手法及气氛处理，受到了各界的广泛好评。代表作有《福星小子》、《机动警察》、《攻壳机动队》等。

New Releases 本期大推荐

新作游戏发售表

相信近期玩家们一定都过的非常充实吧。5.55自从被破之后，可玩的游戏迅速猛增。而接下来的几个月中，也是大作不断。前段时间，我们会为了不知玩什么而痛苦，而现在呢，我们又会因可玩的游戏过多而烦恼。真是纠结啊~

每期将在下面为大家介绍一些值得关注的作品。

12 03 公主联盟 圣剑勇武传 NDS



本作中玩家可以从11个各具特色的势力里选择其一，击倒其它敌对势力，统一整个大陆。游戏中的主体战斗部分，仍然是以制压敌人防御据点作为胜利条件。在玩家的操作上则需要使用触摸笔来进行。

12 24 萌萌2次大战（略）2 NDS



由激萌美少女们演绎的2战故事的续篇即将展开。本作中除了会追加全新的剧本、全新的角色之外，玩家还能使用前作中经典的角色。并且，在游戏通关之后，玩家还能体验到由经典角色担任主角的篇外篇。

12 22 炼金术师莉娜的工房 NDS



本作是以利用复数的素材来合成新道具为卖点的人气RPG游戏，莉娜的工房系列的最新作品。游戏的主人公、被误认为是森林纵火犯的莉娜，决心用炼金术来复兴森林，并通过经商来赚取复兴所用的资金。

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

12月发售游戏列表			
12.03	公主联盟 圣剑勇武传	STING	SRPG
12.10	迷你四驱DS	ROCKET	SPG
12.17	家庭教师 最强家族大战	TAKARATOMY	ACT
12.22	炼金术师莉娜的工房	GUEST	RPG
12.24	PostPetDS	MMV	ETC
2010年1月发售游戏列表			
1.07	AVATAR THE GAME	UBI	ACT
1.28	RPG制造DS	ENTERBRAIN	ETC
1.28	钢壳的雷吉欧斯	BROCCOLI	ETC
1.28	Livly Garden	MMV	SLG
2010年2月后发售游戏列表			
2.25	寒蝉鸣泣之时 绊 第四卷?绊	桐原书店	AVG
2.25	TOEIC TEST超级教练	Nintendo	AVG
未定发售日游戏列表			
年内	BLEACH DS 4TH	SEGA	SRPG
	二之国 另一个世界	LEVEL5	RPG
	AGAIN FBI超心理搜查官	TECMO	AVG
	电击学园RPG	ASUKI	RPG
	HUDSON X GreeeeN	HUDSON	RAG
	怪物斗士	ALPHA UNIT	RPG
	茶犬的房间DS4	MTO	ETC
	在黑暗的尽头等待你	D3 PUBLISHER	AVG
	牧场物语 双子村	MMV	SLG
	无限边境EXCEED机战OG传说	NBGI	RPG
	风来西林4 神之目与恶魔肚脐	SPIKE	RPG
未定	大神传 小小太阳 CAPCOM	ACT	
	少年鬼忍传	EA	ACT
	宠物店物语DS2	TAITO	ETC
	GHOST TRICK	CAPCOM	AVG
	幻想生活	LEVEL5	RPG
	神秘房间	LEVEL5	AVG
	沙迦 魔界塔士	SQUARE ENIX	RPG
	底特律金属城DS	D3 PUBLISHER	AVG
	黄金太阳DS	任天堂	RPG
	吉他英雄 巡演 10年	Activision	RAG
	真女神转生 STRANGE JOURNER	ATLUS	RPG
	NEOGEO格斗竞技场	SNK PLAYMORE	FTG

PSP SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

12月发售游戏列表

12.03	梦幻之星P2	SEGA	ACT
	心跳回忆4	KONAMI	AVG
	高达VS高达NEXT	NBGI	ACT
12.10	风云新撰组 默示录	FROM SOFTWARE	AVG
12.17	女王之刃 混沌螺旋	NBGI	SRPG
12.24	幸运星 网络偶像育成	角川书店	AVG
12.24	萌萌2次大战（略）2	CHU~SYSTEM ALPHA	SLG

2010年1月发售游戏列表

1.9	王国之心 睡梦中诞生	SQUARE ENIX	RPG
1.14	剑斗士	ACQUIRE	ACT
1. 21	认真学习 通过LEC宅地建物取引主任者	SQUARE ENIX	ETC
1. 21	认真学习 通过LEC 日商簿记3级	SQUARE ENIX	ETC
1.21	战场的女武神2 加利亚王立士官学校	SEGA	SLG
1.21	魔法少女	NBGI	FTG
1.28	未来日记 第13人的日记所有者	角川书店	AVG
1.28	11eyes CROSSOVER	5pb.	AVG

2010年2月后发售游戏列表

2.25	家庭教师	MMV	AVG
2.25	夜明前的琉璃色	角川书店	AVG
2.25	真怪兽王者FINAL	SS-ALPHA	SLG
2.25	hack//Link	NBGI	RPG

2010年3月后发售游戏列表

3.18	Fate/EXTRA	MMV	FTG
3.18	装甲核心 寂静战线	FromSoftware	ACT

未定发售日游戏列表

年内	GOD EATER	NBGI	ACT
	刺客信条	UBI	ACT
	穿越宝藏	SQUARE ENIX	ARPG
	小小大星球	SCE	ACT
	铁拳6	NBGI	FTG
	创造球会6	SEGA	SPG
	PUYOPUYO7	SEGA	PUZ
	背后灵	LEVEL5	AVG
	铁拳6	NBGI	FTG
	乐克乐克 午夜嘉年华	SCE	ACT
	盒蛋战机	LEVEL5	RPG
	战斗灵魂	NBGI	TAB
	横行霸道 唐人街	ROCKSTAR	ACT
	火影忍传 疾风传3	TAKARATOMY	FTG
	死神 魂之嘉年华2	SCE	ACT
	侍魂 六番胜负	SNK PLAYMORE	FTG
未定	合金装备 和平行者	KONAMI	ACT
	大众网球P	SCE	SPG
	忍者活剧 天诛红	FROMSOFT WARE	ACT
	最终幻想 AGIDO XIII	SQUARE ENIX	RPG
	寄生前夜 第三个生日	SQUARE ENIX	ACT
	密室牺牲	D3P	AVG
	Last Escort -Club Katze-	D3P	AVG

12/03 高达VS高达NEXT PSP



号称是《GVG》系列最终型的本作，结集了高达系列历代剧本中大活跃的主角专用机以及人气二线机体。最终合计数量超过了60机以上。另外，本作中还追加了各种原创要素以及再现了大量的原作名场面。

12/03 梦幻之星P2 PSP



本作中故事的舞台将改为古拉鲁太阳系内、以殖民卫星“古拉德6”为据点的民间军事会社。整个游戏的剧情故事也将由全新的主人公来演绎。另外，游戏系统中还将追加全新的紧急回避、蓄力射击等动作。

12/03 心跳回忆4 PSP

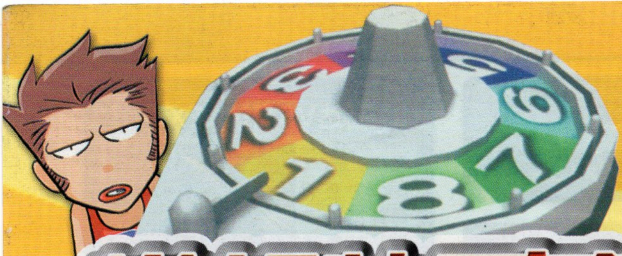


本作游戏的一大特征，便是有着数量众多的性格、趣味各异的女性角色。在游戏中，玩家依然是要细心安排自己的日常生活，同时、想办法去吸引女孩们的注意，为了最终得到爱的告白而努力的拼搏奋斗。

12/24 幸运星 网络偶像育成 PSP



本作中玩家将以经纪人身份来帮助幸运星里的角色走上偶像之路。游戏中，玩家要在此方街、秋叶原等处进行活动，为角色购买新的服装、首饰，增加角色的魅力，争取早日成为超人气的偶像。



掌机快乐赢

嗨！

每期都有新变化的"掌机快乐赢"又有新奖品啦！相信广大掌机迷都坐不住了吧！快填好回函卡来参加吧！下期会有大量好东西奉上哟！



怪物猎人雪山包

二等奖3名



一等奖1名

盟区战卡+一年VIP+300道具点



特别奖

NDSBBS提供玩偶1个



三等奖5名

动漫挂饰

小提示：

如果你有希望得到的奖品，也可以通过来信或回函卡告诉我们，我们将会每期换上新的奖品，说不定就有你最想要的哟！

参加办法：

1、将随刊附带的回函卡填写好，贴上邮票寄回编辑部，即可参加本期抽奖活动。

2、本期抽奖活动回收回函卡截止日期为11月25日，时间以当地邮戳为准。

3、中奖名单将在125期刊登。回函卡复印无效。



